ビギナーでも
ここまでできる!
ペイントツール

SAI マスターブック

イマジネーション・クリエイティブ編

even for beginners

You can do it!

paint tool

SA

master book

Imagination/Creative

この本を手にした皆さんは、SAIを使ってどんな絵を描いてみたいですか？
もし、絵のイメージが決まっているのなら、すぐに描き始めてみませんか？

「ペイントツール SAI」は、絵を描く人が、“気軽に”“気持ちよく”描けることを目指して開発されただけあって、操作が簡単で、すぐになじむことができます。

パソコンでイラストを描くソフトは、ほかにもいろいろありますが、操作のわかりやすさと快適さ、そして描けるイラストの幅広さという点で、「ペイントツール SAI」は抜群のパフォーマンスを発揮してくれるはずです。

「紙でイラストを描いているけど、そろそろデジタルでも描いてみたい」という人や、「これからイラストを描いてみたい」という人たちにはもってこいのソフトです。操作の易しさに加え、描画の美しさや、操作性のよさはもちろん、タブレットのタッチをダイレクトに反映するレスポンスのよさも「ペイントツール SAI」の魅力です。

本書では、この簡単・快適に絵を描ける「ペイントツール SAI」を使って、いろんな絵が描けるよう、丁寧に解説しています。

パソコンへのインストールから始め、パレットやツール類の名称や役割、そして、線や塗りなどの基本的な操作方法をマスターできます。基本のあとは、きちんと作品を仕上げられるようになるまでの工程を、順を追ってわかりやすく紹介しています。また、最後には作家さんが「ペイントツール SAI」で描いたイラストの完全メイキングを収載していますので、いろいろな技法やテクニックを知ることができます。

本書が「ペイントツール SAI」とともに、楽しい“デジ絵”ライフをスタートさせた皆さんのお役にたてれば幸いです。

イマジネーション・クリエイティブ

If you have this book in hand, what kind of picture would you like to draw using SAI?

"Paint Tool SAI" was developed with the aim of allowing painters to draw "easily" and "comfortably".

There are various other software for drawing illustrations on a computer, but "Paint Tool SAI" should demonstrate outstanding performance in terms of ease of operation, comfort, and the wide range of illustrations that can be drawn. is.

People who say, "I'm drawing illustrations on paper, but I'd like to try drawing digitally soon," It is a perfect software for those who want to draw. In addition to the ease of operation, the beauty of the drawing and the operation Not only is it easy to work with, but it also has a good response that directly reflects the touch of the tablet. This is the appeal of Le SAI.

In this book, we carefully explain how to draw various pictures using "Paint Tool SAI", which allows you to draw pictures easily and comfortably.

Beginning with installation on your computer, you can master the names and roles of palettes and tools, as well as basic operations such as lines and fills. After the basics, I will introduce the process to be able to finish the work properly step by step in an easy-to-understand manner. Also, at the end, the complete making of the illustration drawn by the artist with "Paint Tool SAI" is listed, so you can learn various techniques and techniques.

We hope that this book, together with "Paint Tool SAI," will be of use to everyone who started a fun "digital painting" life.

imagination creative

CONTENTS

目次

CONTENTS

table of contents

本書の使い方

本書は「ペイントツール SAI」のビギナーが、インストールから始めて、基本的な作画方法を学び、最終的にさまざまな絵が描けるよう、段階を追って説明しています。前半部分はビギナーに必須の情報ですが、すでに「ペイントツール SAI」を使っている人にも役立つ情報がふんだんに盛り込んであります。

「1.SAI の基礎知識」はインストールや、新規ファイルの作成や保存など、「ペイントツール SAI」を使うための準備編。

「2. 基礎講座～基本操作編」は、各種ツールの名称や使い方、レイヤーの操作方法など、基本の操作をマスターします。

「3. 基礎講座～作画基礎編」は、実際に線を描いて色を塗り、仕上げまでどんな作業が必要なのかを確認し、「ペイントツール SAI」で絵を描くときの流れを把握します。

「4. 基礎講座～着色基礎編」では、“デジ絵”の基本的な塗り方である、「アニメ塗り」「水彩塗り」「厚塗り」を学びます。

「5. 応用講座～メイキング」では、実際に描かれた作品が、「ペイントツール SAI」でどのように描き進められたのか、そのメイキングを紹介します。

●レベル別の本書の読み方

初めてデジタル環境で絵を描く人は・・・
最初のページから読んでください

すでに他のソフトで絵を描いたことのある人は・・・
1と2をざっと読んで、他のソフトとの共通点や違いを把握したら、3の基礎講座～作画基礎編から読み進めて「ペイントツール SAI」での実際の操作方法を身につけましょう。

今まで我流で描いてきたという人は・・・
自分のテクニックが合っているのかどうか、知らないテクニックや、使いこなせていないテクニックがないかどうか、本書をめくりながら確認しましょう。特に前半の基礎部分に知らないことや、使ったことのない操作がないかどうか確認しましょう。

今よりもっとレベルアップしたいという人は・・・
本書を最初からペラペラとめくってみて、自分の知らない＆やったことのない項目がないかどうかチェックしてみましょう。知らない項目などがあれば、すぐに実践して、吸収しましょう。

描きたい絵が決まっている人は・・・
その絵に近い内容の説明をしっかり読んで実践しましょう。メイキングの中に描きたい絵がある場合は、1つひとつの工程をなぞるようにして、描いてみるといいと思います。

How to use this manual

This book provides a step-by-step explanation so that beginners of "Paint Tool SAI" can start with installation, learn basic drawing methods, and finally be able to draw various pictures. The first half is essential information for beginners, but it also contains a lot of useful information for those who are already using "Paint Tool SAI".

"1. Basic knowledge of SAI" includes installation, creation and saving of new files, etc., "Paint Tool SAI". preparation for use.

In "2. Basic Course - Basic Operations", you will master the basic operations such as the names and usage of various tools and how to operate layers.

In "3. Basic Course - Drawing Basics", what kind of work is necessary from actually drawing lines and coloring to finishing? and understand the flow of drawing with "Paint Tool SAI".

In "4. Basic Course ~ Coloring Basic Edition", you will learn "anime painting", "watercolor painting", and "thick painting", which are the basic painting methods of "digital painting".

In "5.

I would like to introduce the making of it.

● How to read this book by level

If you are new to drawing in a digital environment...
read from the first page

For those who have already drawn pictures with other software... Read 1 and 2 briefly and understand the similarities and differences with other software, then read on from 3 Basic course ~ drawing basics Let's learn how to actually operate "Paint Tool SAI".

For those who have drawn in their own way until now...
Flip through this book to see if your technique is right for you, and if there are any techniques you don't know or aren't familiar with. Especially in the first half of the basic part, let's check if there are any things you don't know or operations you haven't used before.

For those who want to take it to the next level...
Flip through the book from the beginning and check if there are any items you do not know or have never done before. Let's check If there are any items that you do not know, put them into practice immediately and absorb them.

If you have a picture you want to draw... Read the instructions that are close to that picture and put them into practice. If there is a picture you want to draw in the making, I think it would be a good idea to trace each step and try to draw it.

1

SAIの基礎知識

「ペイントツール SAI」の世界へようこそ。最初の章では、はじめの一歩である、パソコンへのインストールから、タブレットの設定、新規ファイルの作成・保存など、導入と準備について説明します。

Illustration　大笆知子

1

Basic knowledge of SAI

Welcome to the world of "Paint Tool SAI". In the first chapter, we will explain the introduction and preparation, such as the first step, installation on a personal computer, tablet settings, creating and saving new files.

Illustration Tomoko Oshiki

SAIのインストール

お手持ちのパソコンに「ペイントツール SAI」をインストールしてみましょう。なお、「ペイントツール SAI」が動作するための最低環境は次のようになります。

【注】本インストール方法は2014年3月24日の状況を元に執筆されています。

●最低動作環境

コンピュータ PC/AT互換機
OS：Windows 98/2000/XP/Vista/7/8/8.1
※64bit Windowsでも動作可
プロセッサ MMX対応 Pentium 450MHz以上
メモリ
Windows 98 … 64MB以上
Windows 2000 … 128MB以上
Windows XP … 256MB以上
Windows Vista以降 … 1GB以上
HDD 512MB以上の空き容量
モニタ 1024×768 1677万色
入力装置 WinTab互換タブレット

●ソフトウェアの入手方法

「ペイントツール SAI」は公式サイトからデータをダウンロードし、インストールすることが可能です。

公式サイト（https://www.systemax.jp/ja/sai/）にアクセスし、「ダウンロードとインストール」にある「ペイントツール SAI のダウンロード（フルセット）」をクリックして、試用版を兼ねたソフトウェアパッケージをダウンロードします。執筆時点では「ペイントツール SAI のダウンロード（フルセット）」のデータは（Ver.1.2.0, インストーラ形式, 2014-03-10, 2.4M）がダウンロードできます。初めて SAI をダウンロードする人は、このフルセットのインストーラをダウンロードします。

ダウンロードとインストール

下記の「ペイントツールSAI のダウンロード」から試用版を兼ねたソフトウェアパッケージをダウンロードできます。試用期間は31日となっており、試用期間が終了すると直ちに編集データの保存と読み込みができなくなりますのでご注意ください。試用される前に必ず「ソフトウェアのご使用条件」をお読みください。ソフトウェアをダウンロードした時点でお客様がこの使用条件に同意なさったものとみなします。また、過去にリリースされたテストバージョンについてもこの使用条件が適用されるものとします。
試用期間終了後も継続してソフトウェアを使用される場合はユーザーライセンス(ソフトウェアの使用権)を購入して頂く必要がありますので予めご了承ください。
なお、本製品のインストール・ライセンスの設定・使用においては、コンピュータの基礎知識および基本操作(特にファイルやフォルダに関するもの)を習得されている事が必須条件となりますので予めご了承ください。

ソフトウェアのご使用条件

■インストールに関する注意点（必ずお読みください）
Ver.1.2系から規定のフルセット版のインストール先が C:¥PaintToolSAI に固定されました。よって通常はVer.1.1系からブラシ、パレット、ライセンス証明書が引き継がれません。それらを引き継ぐには下記のどちらかで対処してください。
・Ver.1.1系をインストールしているフォルダに上書きインストールする
・Ver.1.1系をインストールしているフォルダから、「すべてのフォルダ」「*.confファイル」「*.ssdファイル」「*.slcファイル」をVer.1.2系のフォルダにコピーする

なお、「ペイントツール SAI」の試用期間は31日となっています。試用期間が終了すると、編集データの保存や読み込みができなくなります。試用期間終了後も継続してソフトウェアを使用される場合は、ユーザーライセンス（ソフトウェアの使用権）を購入する必要があります。

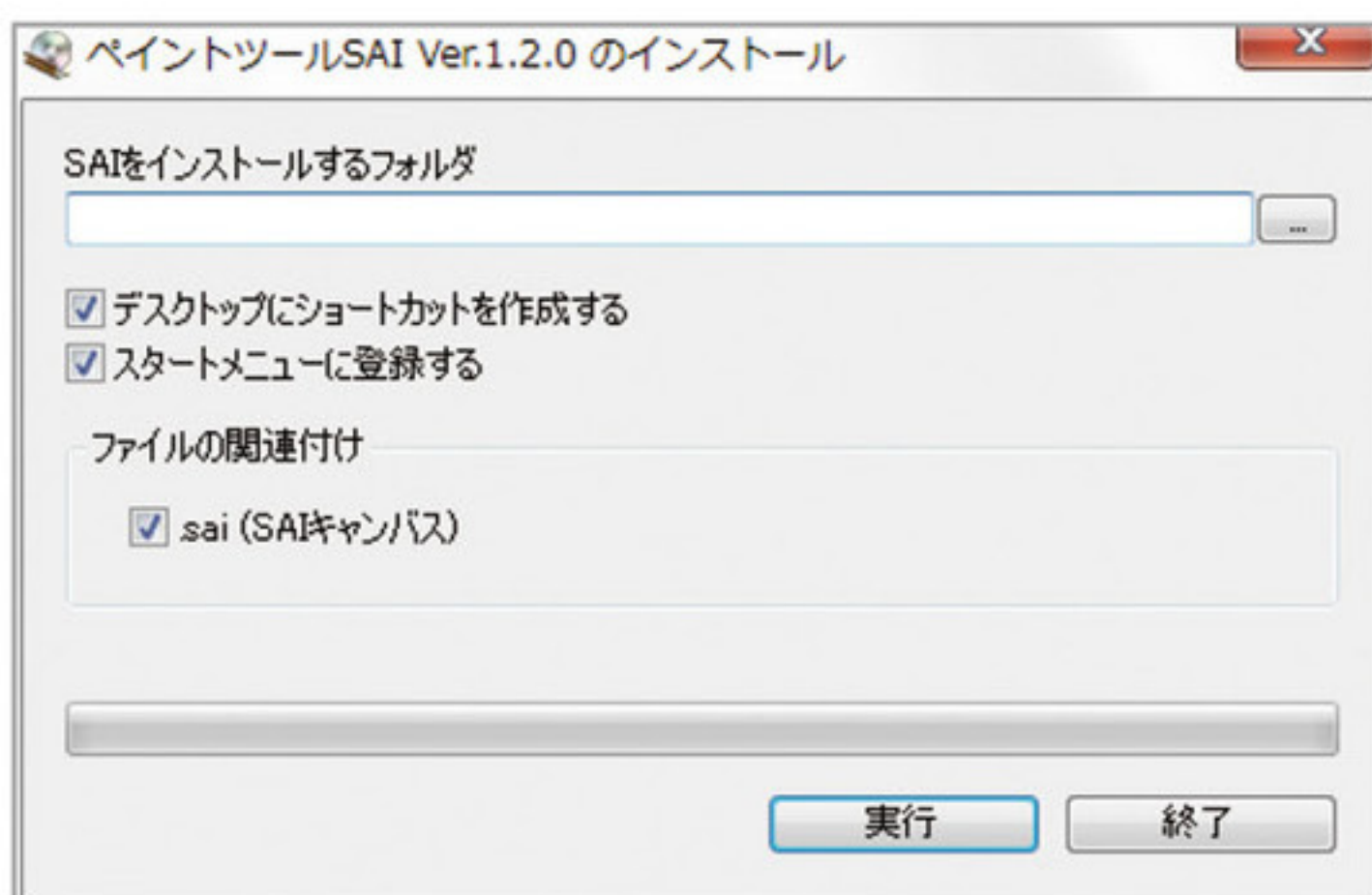
●ソフトウェアのインストール方法

ダウンロードすると「SAI-1.2.0-ful-ja.exe」というファイルができます。そのファイルをダブルクリックするとインストーラーが立ち上がりますので、画面の指示に従ってインストールを進めてください。

インストールが完了すると、指定したインストール先に「PaintToolSAI」というフォルダができます。

このフォルダ内にある「SAI.exe」やデスクトップのショートカット、メニューバー、もしくは、「すべてのプログラム」の中にあるSAIをクリックするとSAIが起動します。

なお、インストール、試用される前には、必ず「ソフトウェアのご使用条件」をお読みください。

ペイントツールSAI Ver.1.2.0 のインストール
SAIをインストールするフォルダ
デスクトップにショートカットを作成する
スタートメニューに登録する
ファイルの関連付け
.sai（SAIキャンバス）
実行
終了

Install SAI

Install "Paint Tool SAI" on your computer. The minimum environment for running "Paint Tool SAI" is as follows.

[Note] This installation method was written based on the situation on March 24, 2014.

◎Minimum action environment

Computer PC/AT compatible machine
OS : Windows 98/2000/XP/Vista/7/8/8.1 *64bit Windows also works Processor MMX compatible Pentium 450MHz or higher
Memory
Windows 98 … 64MB以上
Windows 2000 128MB or more Windows XP... 256MBE Windows Vista or later... 1GB or more HDD 512MB or more free space Monitor 1024 x 768 16.77 million colors Input device WinTab compatible tablet

◎How to get the software

"Paint Tool SAI" can be downloaded from the official website and installed.

Access the official website (https://www.systemax.jp/en/sai/), click “Download Paint Tool SAI (full set)” in “Download and Install”, and download the trial version. Download the combined software package. At the time of writing, you can download the data of "Paint Tool SAI Download (Full Set)" (Ver.1.2.0, installer format, 2014-03-10 2.4M). First-time SAI downloaders download this full set of installers.

Download and install

You can download the software for Paint Tool SAI. In addition,
試用期間が終了すると直ちに編集データの保存 the test version released in the past shall also be used for this purpose.Please note that if you use it, you have purchased a user license.)
試用期間終了後も継続してソフトウェアを使用 Please note that the installation
license
configuration file and make into a folder
Please note that it will be.

ソフトウェアのご使用条件

■Notes on installation Please be sure to read)
It has been fixed to the installation destination of the full set from Ver.12%.
Therefore, the Ver1.1 plastic palette license cannot be drawn. To withdraw them, either: • Overwrite the folder where Ver.1.1 series is installed • From the folder where Ver.1.1 series is installed, select "All folders", "Files", make a copy

The trial period for "Paint Tool SAI" is 31 days. After the trial period expires, you will not be able to save or load edited data. To continue using the software after the trial period has expired, you must purchase a user license (the right to use the software).

◎ How to install the software

After downloading, a file named "SAI-1.2.0-ful-ja.exe" will be created. Double-click the file to launch the installer. Follow the instructions on the screen to proceed with the installation.

When the installation is complete, a folder called “PaintToolSAI” will be created in the specified installation destination.

"SAI.exe" in this folder and desktop system Start SAI by clicking SAI in the shortcut, menu bar, or in All Programs. Be sure to read the "Software License Agreement" before installing and using the software.

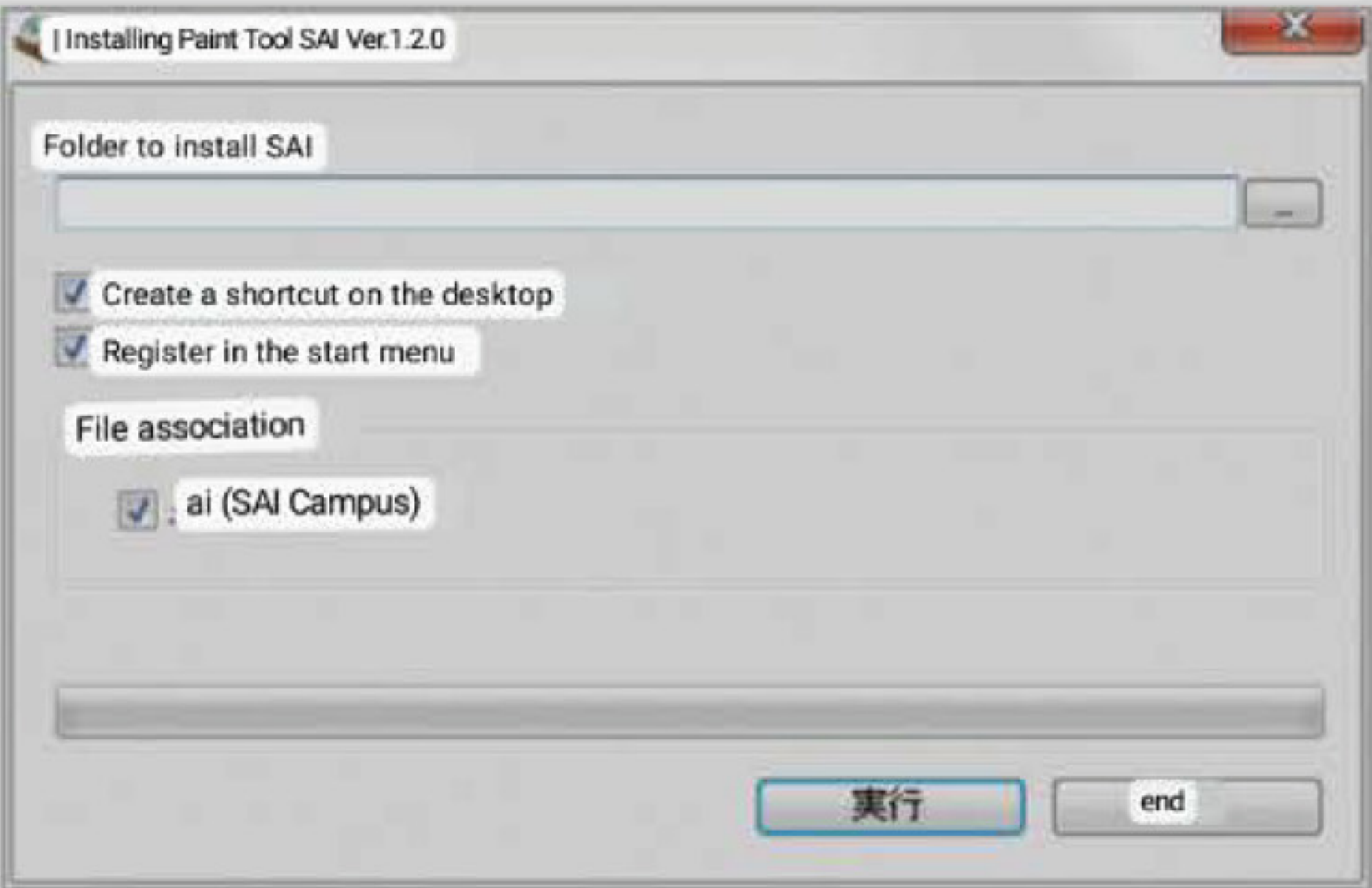
Installing Paint Tool SAI Ver.1.2.0

Folder to install SAI

Create a shortcut on the desktop
Register in the start menu

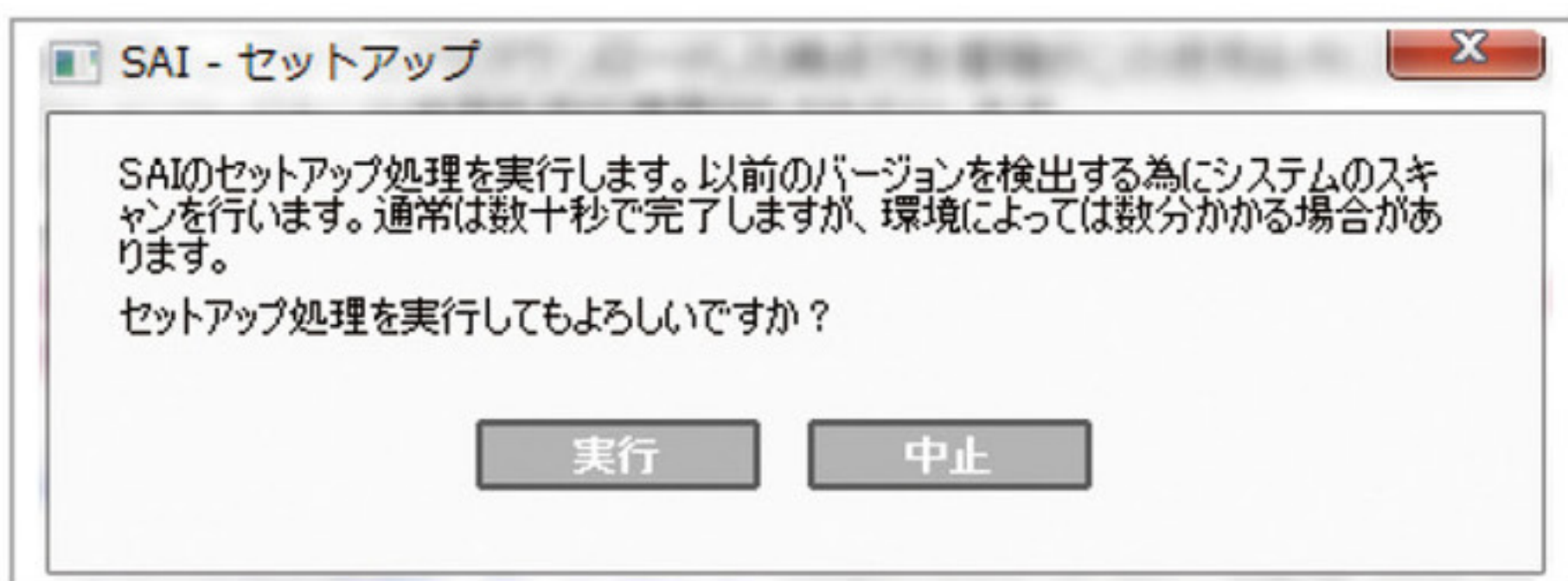
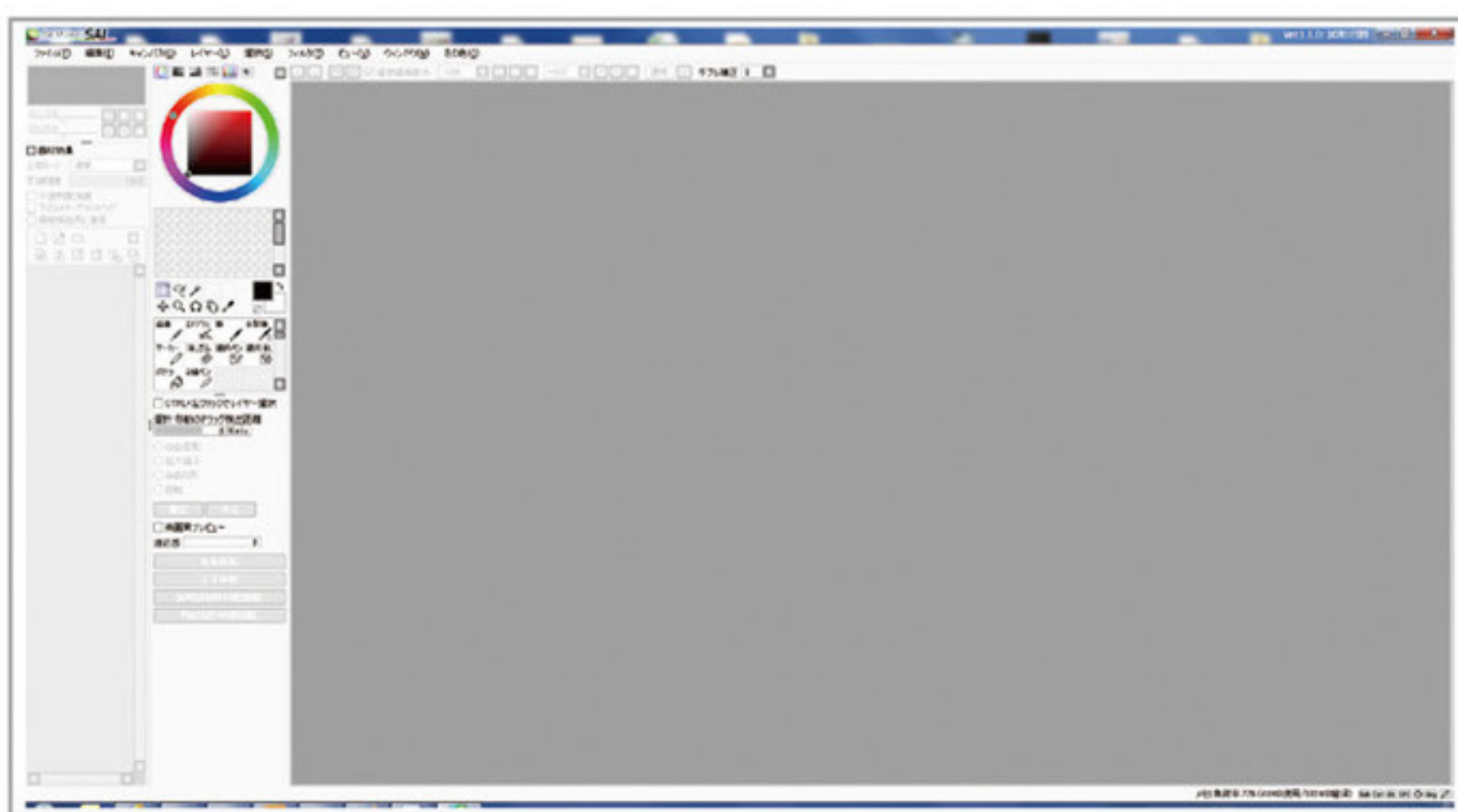
File association

ai (SAI Campus)

実行 end

SAIの起動

SAIのインストールが出来たら、早速SAIを起動してみましょう。SAIを起動するには、インストール先の「PaintToolSAI」フォルダの中の「SAI.exe」やデスクトップのショートカットをダブルクリックするか、メニューバーもしくは「すべてのプログラム」の中にあるSAIをクリックします。

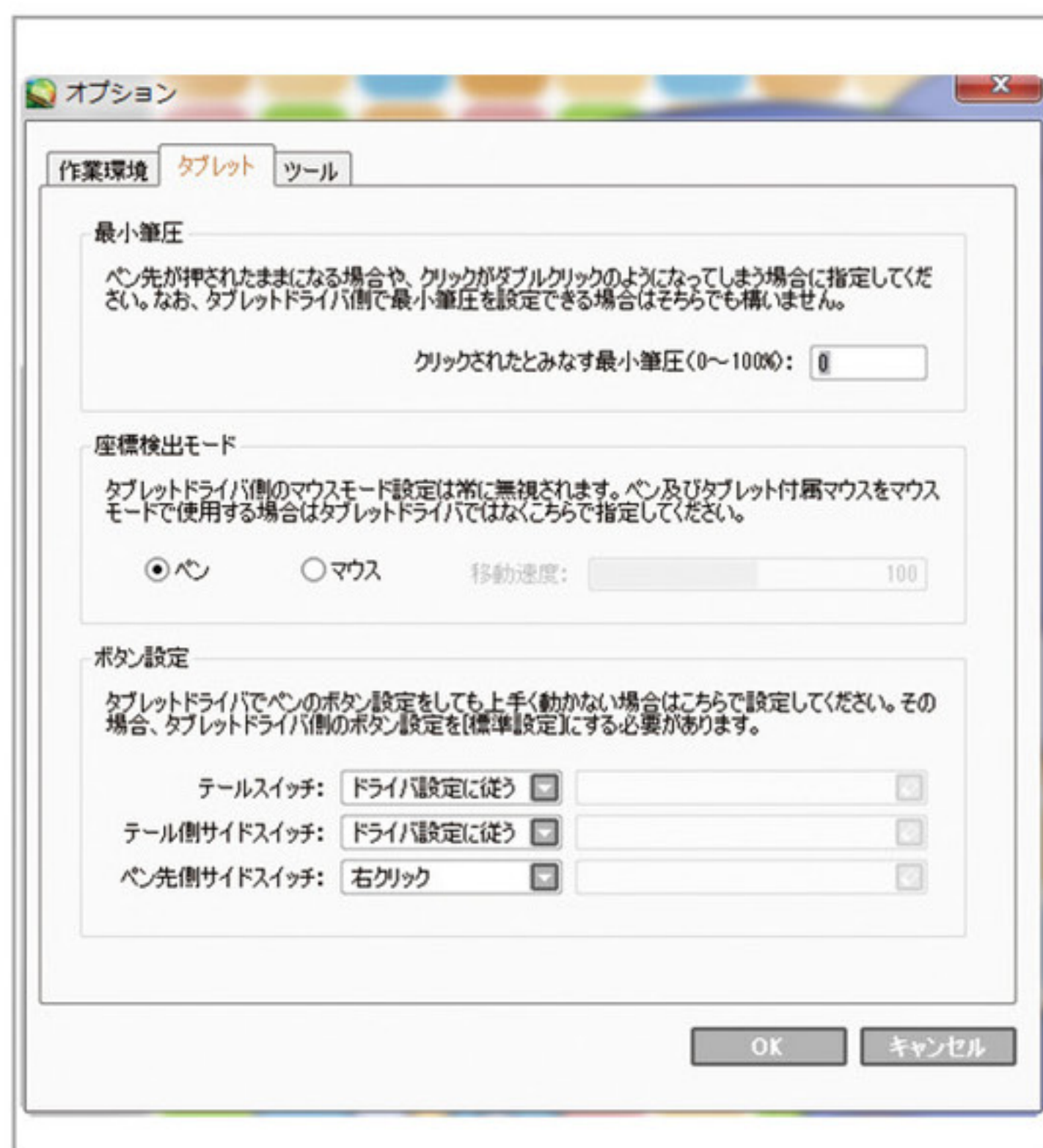
●ソフトウェアの起動

起動時にSAIのセットアップ処理に関して確認の画面が現れますが、「実行」を押して、そのまま進めてください。

また、起動エラーが生じる場合には、エラー内容に従って、起動し直してください。セットアップ処理が終了するとSAIが立ち上がります。

●ペンタブレットの設定方法

画面上部のメニューバー「その他」にある「オプション」からタブレットの設定ができます。

●最小筆圧……ペンタブレットの反応が悪い時にはここの数値を小さくします。値が小さくなるほど、感知しやすくなります（力を入れなくても感知します）。

●座標検出モード……タブレットのペンを基準とするか、マウスを基準とするか設定できます。ただし、タブレットの機能等によっては設定が正しく機能しないことが報告されていますので、タブレットの取扱説明書と合わせて設定を行ってください。

●ボタン設定……タブレットのペンに関する設定ができます。ただし、タブレットの機能等によっては設定が正しく機能しないことが報告されていますので、タブレットの取扱説明書と合わせて設定を行ってください。

Launching SAI

Once SAI is installed, start SAI immediately. To start SAI, double-click "SAI.exe" in the "PaintToolSAI" folder of the installation destination or the shortcut on the desktop, or click SAI in the menu bar or "All Programs". increase.

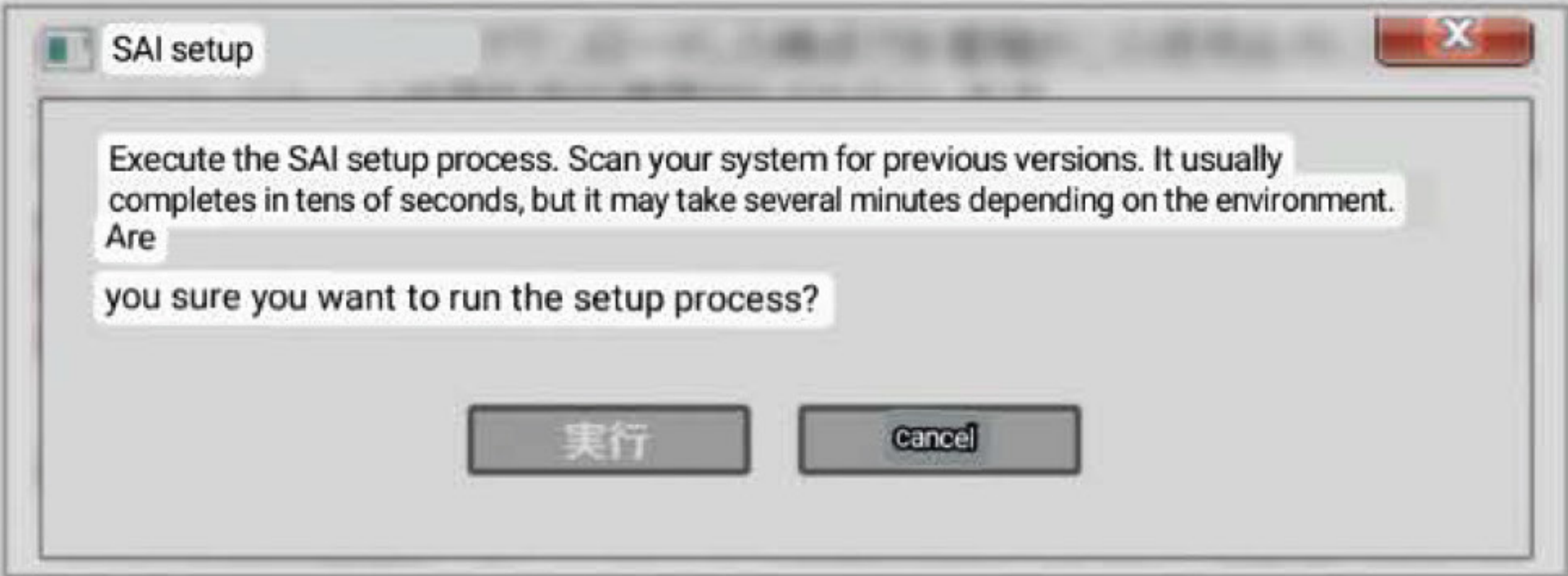
◎Starting the software

A confirmation screen will appear regarding the SAI setup process at startup, but press "Execute". and proceed as is.

SAI setup

Execute the SAI setup process. Scan your system for previous versions. It usually completes in tens of seconds, but it may take several minutes depending on the environment. Are you sure you want to run the setup process?

実行 cancel

Also, if a startup error occurs, restart according to the error details. When the setup process is completed, SAI will start up.

How to set up the pen tablet

You can set the tablet from "Options" in the menu bar "Others" at the top of the screen.

option

Working Environment Tablet [Tool]

最小筆圧

Please specify this when the pen tip becomes a bull-click that remains pressed. Note that the tablet driver

Pressure ~10000 to be considered clicked

座標 exit mode

Specify here in the tablet driver if you want to use the pen tablet in mouse mode in the mood of the tablet driver.

ペン ○ mouse

button setting

If it does not work well even if you set the bang with the tablet driver, please ring here. We accept button settings for the tablet driver.

Tail switch: follow your ride

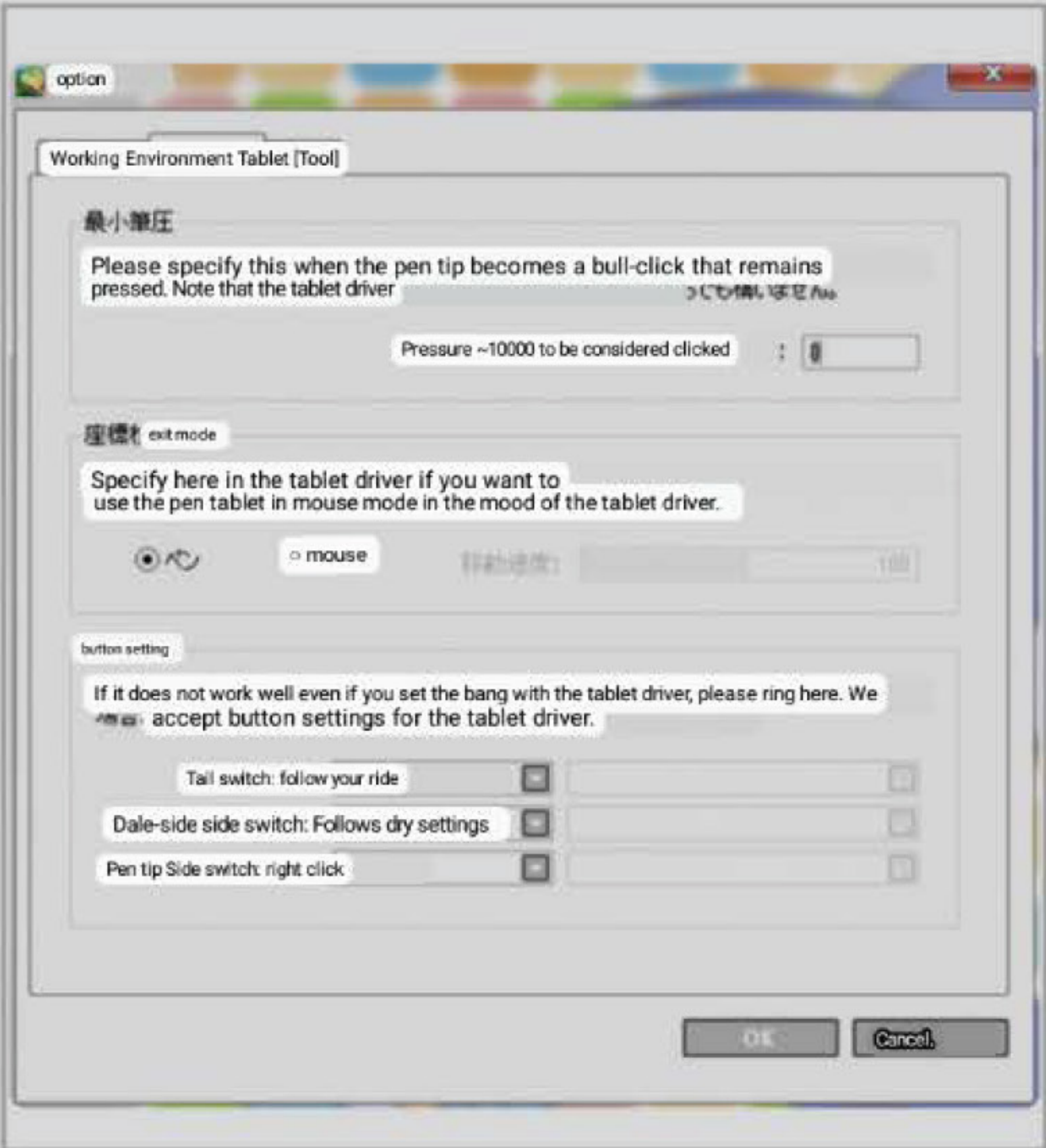
Dale-side side switch: Follows dry settings

Pen tip Side switch: right click

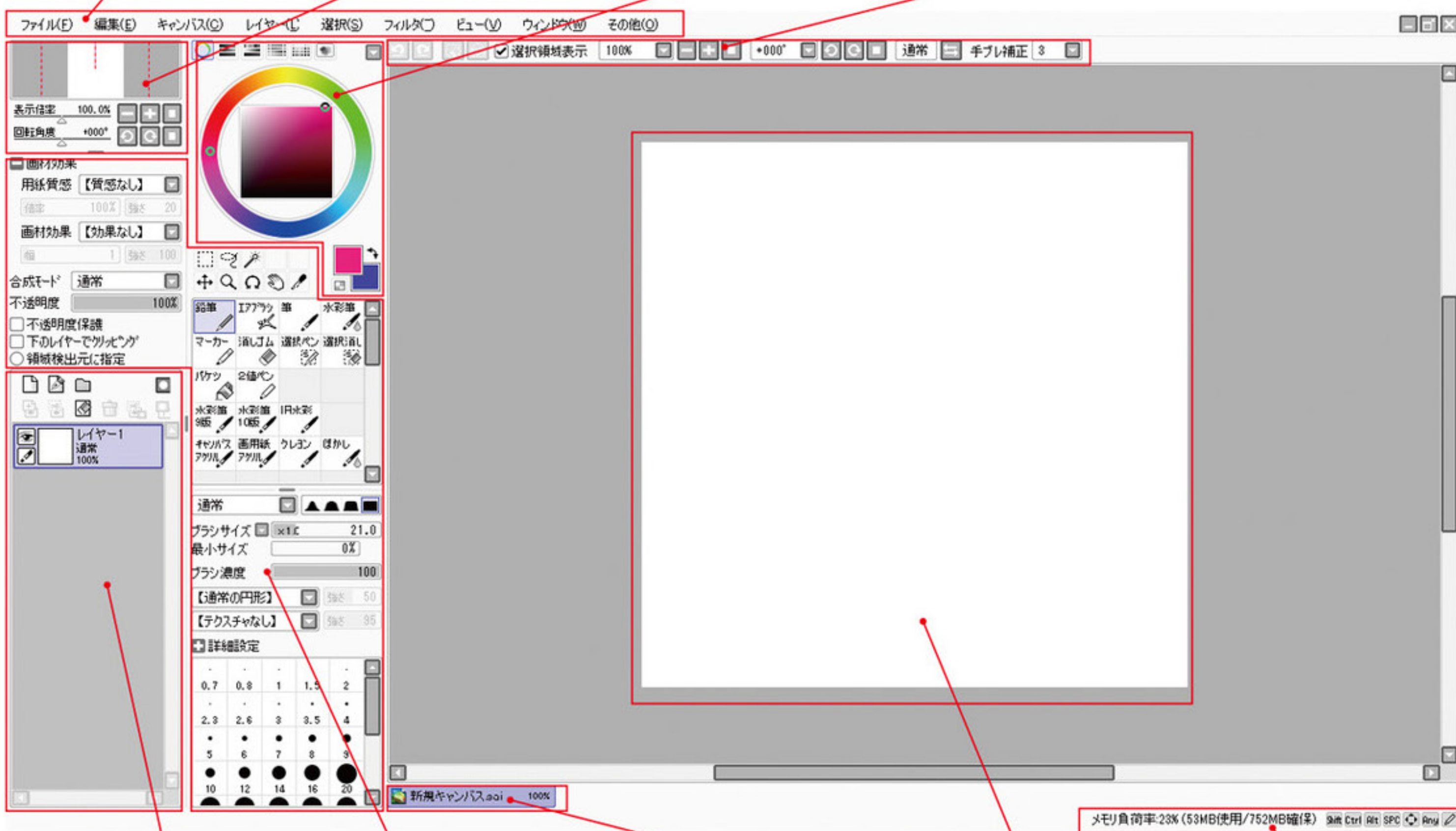
OK Cancel

●Minimum pen pressure: Decrease this value if the pen tablet does not respond well. The smaller the value, the easier it is to detect (detect without applying force).

● Coordinate detection mode You can set whether to use the pen of the tablet as the reference or the mouse as the reference. However, it has been reported that the settings do not function properly depending on the function of the tablet.

●Button settings You can configure settings related to the pen of the tablet. However, it has been reported that the settings do not work properly depending on the function of the tablet.

インターフェース

画面に表示されるメニューやアイコンなどを総称して、インターフェースといいます。SAIのインターフェースは以下のようになっていますが、SAIでは、各ツールやボタン、アイコン類にマウスのカーソルを合わせると、名称や機能が表示されるので便利です。

メニューバー　ナビゲータ　カラーパネル　クイックバー

レイヤーパネル　ツールパネル　ビューバー　ビュー　ステータスバー

メニューバー

9種類のメニュー項目があります。作業の開始から、保存、終了、描画途中の編集作業や、ビューの表示調節、環境設定、ショートカットキーの設定や、オプションなど基本的な機能をここで操作します。

ナビゲータ

描画中のイラストの全体確認や、スクロール、拡大・縮小・回転などの操作を行うことができます。

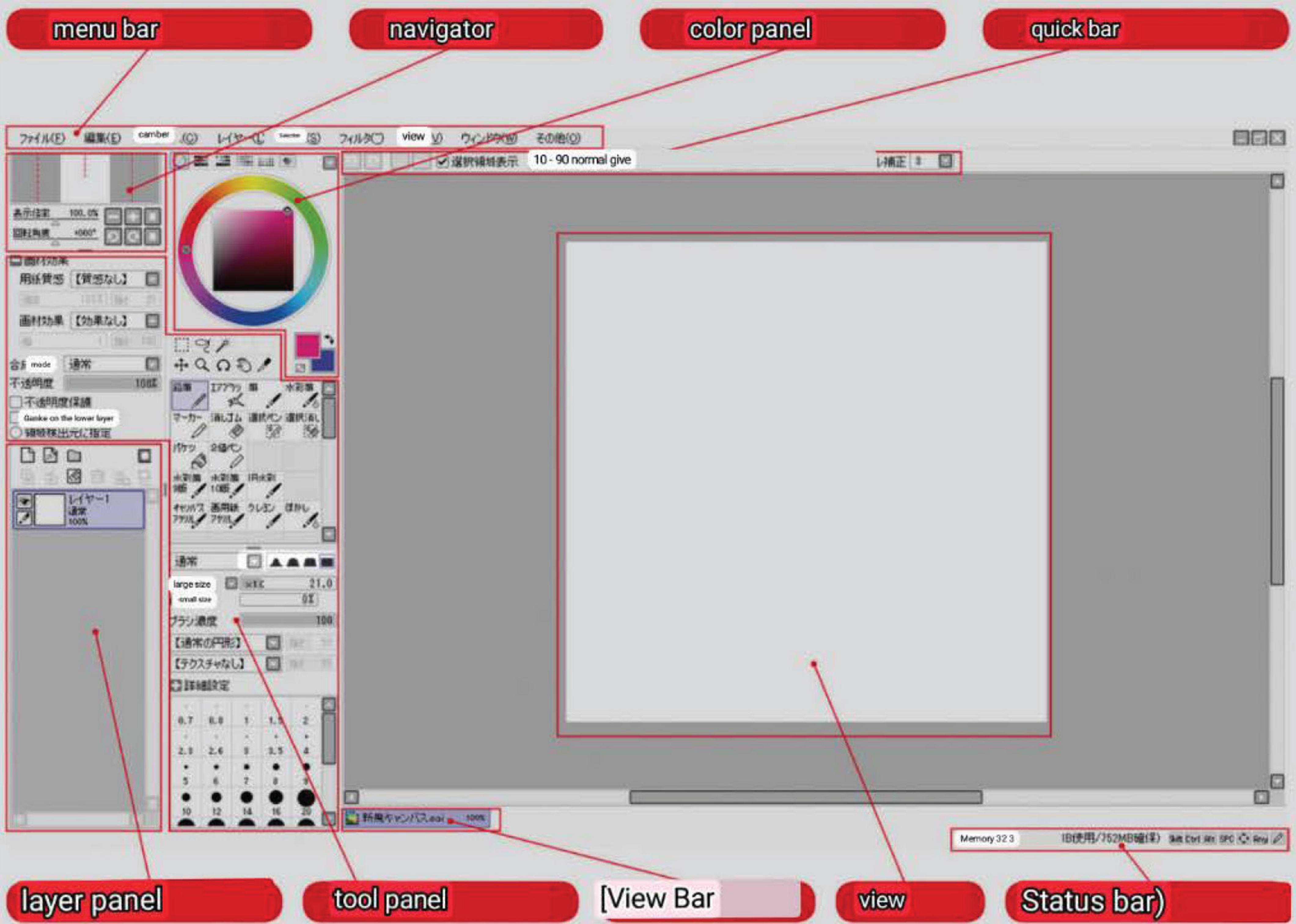
レイヤーパネル

通常レイヤーとペン入れレイヤーの作成、転写、結合、削除、マスク、レイヤーの階層表示、合成モードの設定など、レイヤーに関する操作を行うパネルです。また、用紙質感や画材効果を適用することができます。

interface

The menus and icons displayed on the screen are collectively called the interface. SAI's interface
The interface is as shown below, but in SAI, when you move the mouse cursor over each tool, button, or icon, the name and function are displayed, which is convenient.

menu bar
navigator
color panel
quick bar

layer panel
tool panel
[View Bar
view
Status bar)

◎Menu bar

There are 9 different menu items. Basic functions such as starting work, saving, ending, editing work while drawing, adjusting the view display, environment settings, shortcut key settings, and options are operated here.

◎Navigator

You can check the entire illustration you are drawing, and perform operations such as scrolling, enlarging/reducing, and rotating.

○Layer panel)

This panel is used for layer-related operations, such as creating normal layers and inking layers, transferring, merging, deleting, masking, layer hierarchy display, and blending mode settings. You can also apply paper textures and art material effects.

●ツールパネル

固定ツールとブラシツールが収納されているパネルです。各ツールの数値などを設定し、作業を行います。

●カラーパネル

色の選択、作成、登録を行います。

●クイックバー

描画作業中によく使う機能を、あらかじめボタン配置したバーです。左から、「元に戻す」「やり直し」「選択領域の解除」「選択領域の反転」「ビューの縮小・拡大・回転・左右反転」「手ぶれ補正」の機能があります。

●ビュー

作業中のキャンバスを表示します。この白くなっている範囲に描画できます。キャンバスの大きさや解像度は、新規作成時や作成後に設定、変更できます。また、ビューは拡大、縮小表示することができます。

●ビューバー

開いている画像のファイル名と表示倍率を表示します。複数の画像を開いている場合は、表示したいファイル名を選択すると、ビューに表示されます。

●ステータスバー

メモリの負荷率、使用キー、ペンタブレットの使用情報が表示されます。

手ぶれ補正について

SAIには、ペンタブレットを使用する際に、手ぶれで線がぶれないよう自動的に補正する「手ぶれ補正」機能がついています。「手ぶれ補正」はクイックバーのいちばん右側で調整でき、補正の強さは、0～15とS1～S7まで、全部で23段階あります。補正を強くすると、その分、コンピューターの処理に負担がかかるため、反応が悪くならないところで調整します。また、各ブラシツールのアイコンをダブルクリックすると、カスタムツールの設定画面が表示され、ツールごとに「手ぶれ補正」や「筆圧補正」をかけることができます。これらの補正は、クイックバーの設定値よりも優先されます。

◎ Tool panel

A panel that contains fixed tools and brush tools. Set the numerical value of each tool, etc., and perform the work.

● color panel

Select, create, and register colors.

◎ Quick bar

This is a bar with buttons pre-arranged for frequently used functions during drawing work. From the left, there are functions of "Undo", "Redo", "Cancel selected area", "Invert selected area", "Reduce view, Enlarge, Rotate/horizontal flip", and "Shake correction".

◎ View

Shows the canvas you are working on. You can draw in this white area. The size and resolution of the canvas can be changed when creating a new canvas or after it has been created. Also, the view can be zoomed in and out.

◎ View bar

Displays the file name and display magnification of the open image. If you have multiple images open, select the file name you want to view and it will appear in the view.

● Status bar

The memory load rate, used keys, and pen tablet usage information are displayed.

About image stabilization

SAI has a "shake correction" function that automatically corrects lines so that they do not blur due to camera shake when using a pen tablet. "Image stabilization" can be adjusted on the far right side of the quick bar, and there are 23 levels of compensation strength, from 0 to 15 and from S1 to S7. Stronger correction increases the processing load of the computer, so adjust where the response does not deteriorate. Also, double-clicking the icon of each brush tool displays the custom tool setting screen, where you can apply "shake correction" and "pen pressure correction" for each tool. These corrections override the Quickbar settings.

新しいキャンバスの作成と保存

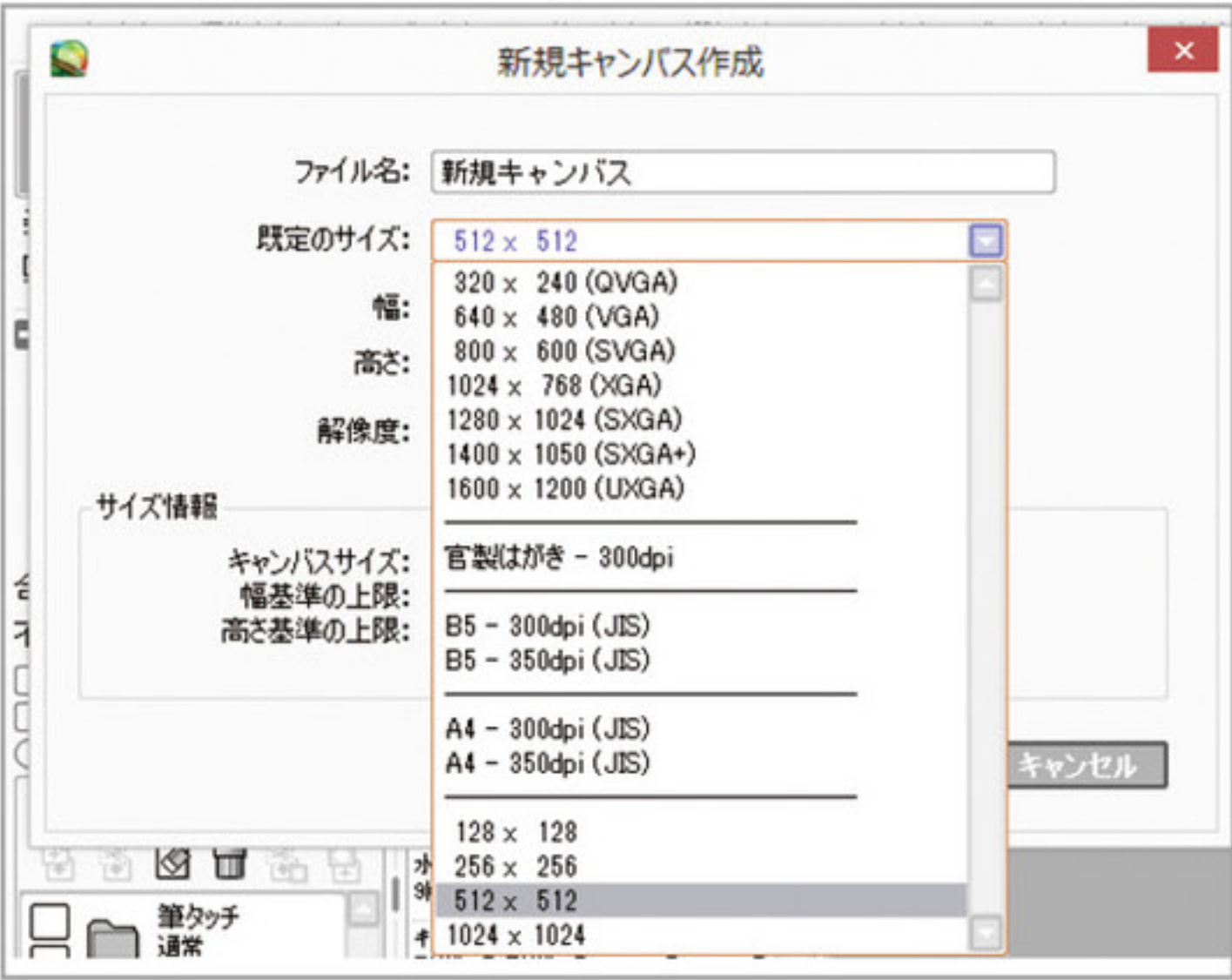
SAIでイラストを描くには、新しいキャンバスを用意する必要があります。キャンバスを保存しておけば、描き途中のイラストにいつでも手を加えることができます。ここでは、新しいキャンバスを作成、保存したり、SAIで描いたイラストを開く際の操作方法を紹介します。

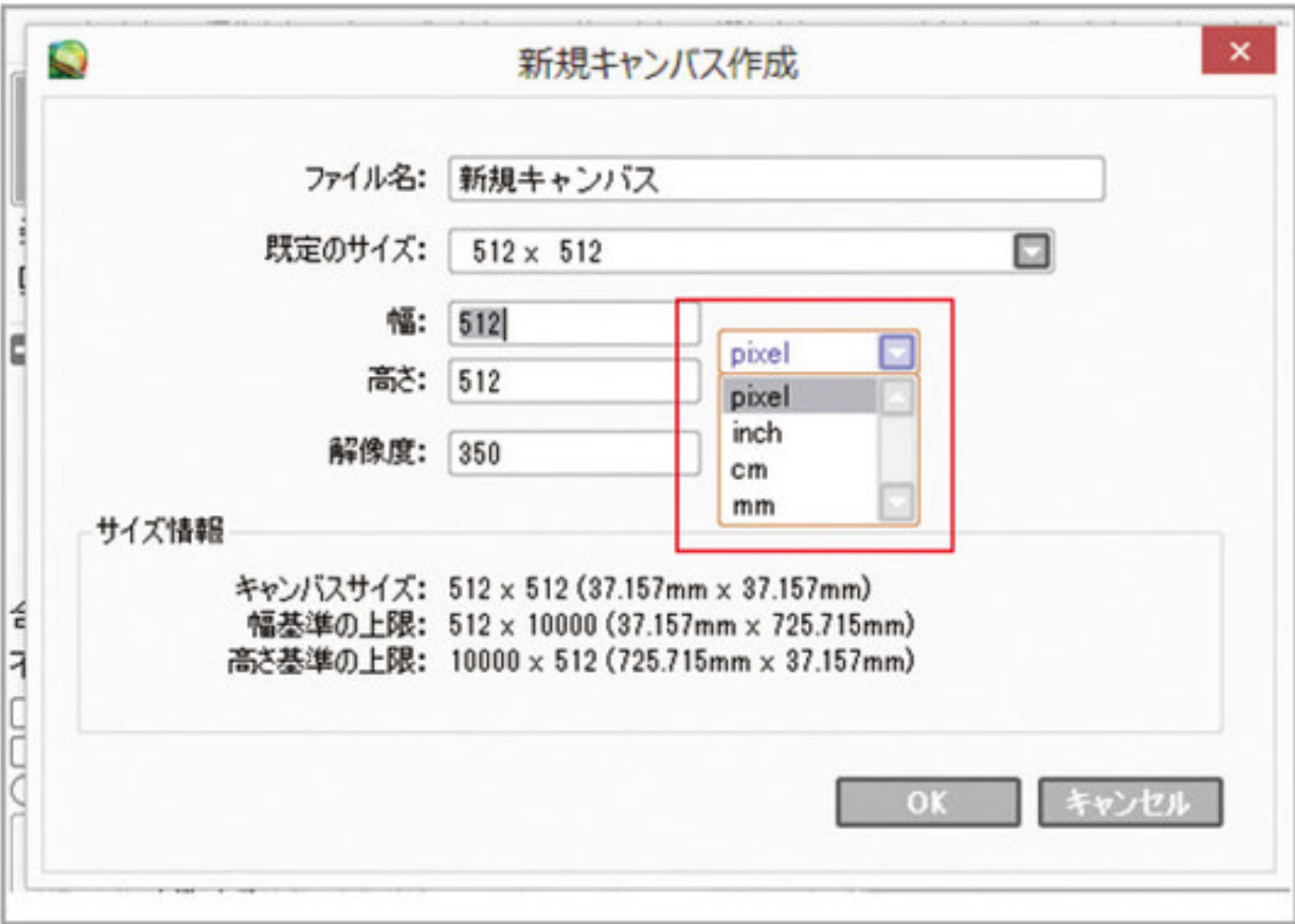
●新しいキャンバスの作成方法

1 画面上部のメニューバーの「ファイル」から、「新規キャンバス」を選択し、クリックします。

ファイル(F) 編集(E) キャンバス(C) レイヤー(L) 選択(S)
新規キャンバス(N)... Ctrl+N
キャンバスを開く(O)... Ctrl+O
クリップボードからキャンバス作成(B)
最近使ったファイル(R)
キャンバスを保存(S) Ctrl+S
キャンバスを別名で保存(A)... Shift+Ctrl+S
指定のファイル形式で出力(E)
✓常にファイルビューアを使用(V)
ファイルビューアで開く(F)...
ファイルビューアで保存(L)...
キャンバスを閉じる(C)
終了(X)

2 「新規キャンバス作成」の設定画面が表示されます。ファイル名を入力し、キャンバスのサイズを入力します。「規定のサイズ」の右側のボタンをクリックすると、さまざまなサイズの一覧が表示されるので、ここから選んでもいいですし、絵のサイズが決まっている人は、「幅」と「高さ」を直接入力してもいいでしょう。

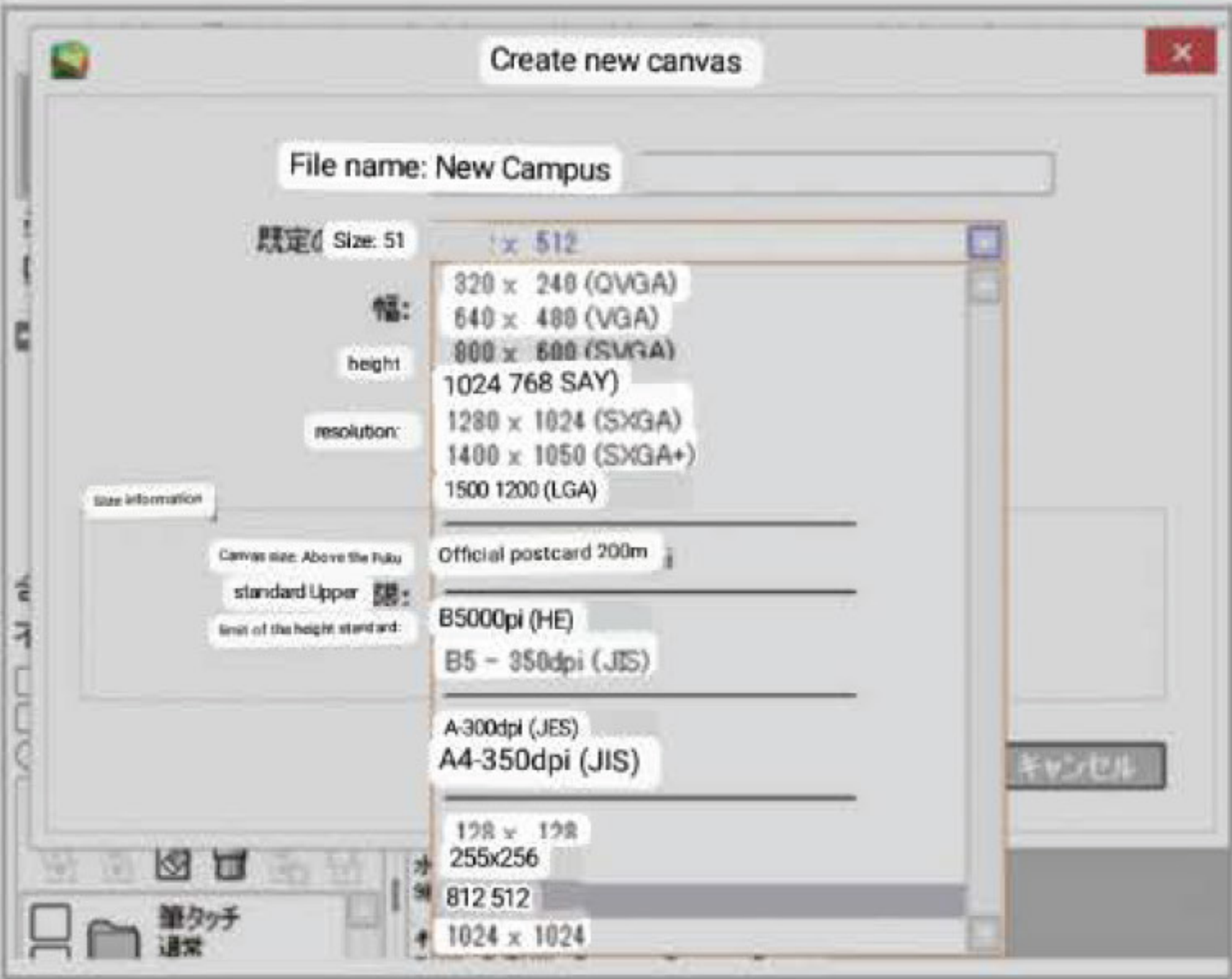
新規キャンバス作成
ファイル名: 新規キャンバス
既定のサイズ: 512 x 512
幅:
高さ:
解像度:
320 x 240 (QVGA)
640 x 480 (VGA)
800 x 600 (SVGA)
1024 x 768 (XGA)
1280 x 1024 (SXGA)
1400 x 1050 (SXGA+)
1600 x 1200 (UXGA)
官製はがき - 300dpi
B5 - 300dpi (JIS)
B5 - 350dpi (JIS)
A4 - 300dpi (JIS)
A4 - 350dpi (JIS)
128 x 128
256 x 256
512 x 512
1024 x 1024
サイズ情報
キャンバスサイズ:
幅基準の上限:
高さ基準の上限:
キャンセル

3 初期設定では、単位がpixelになっているので、他の単位に変えたい人は、右側のボタンをクリックして好きな単位を選びます。

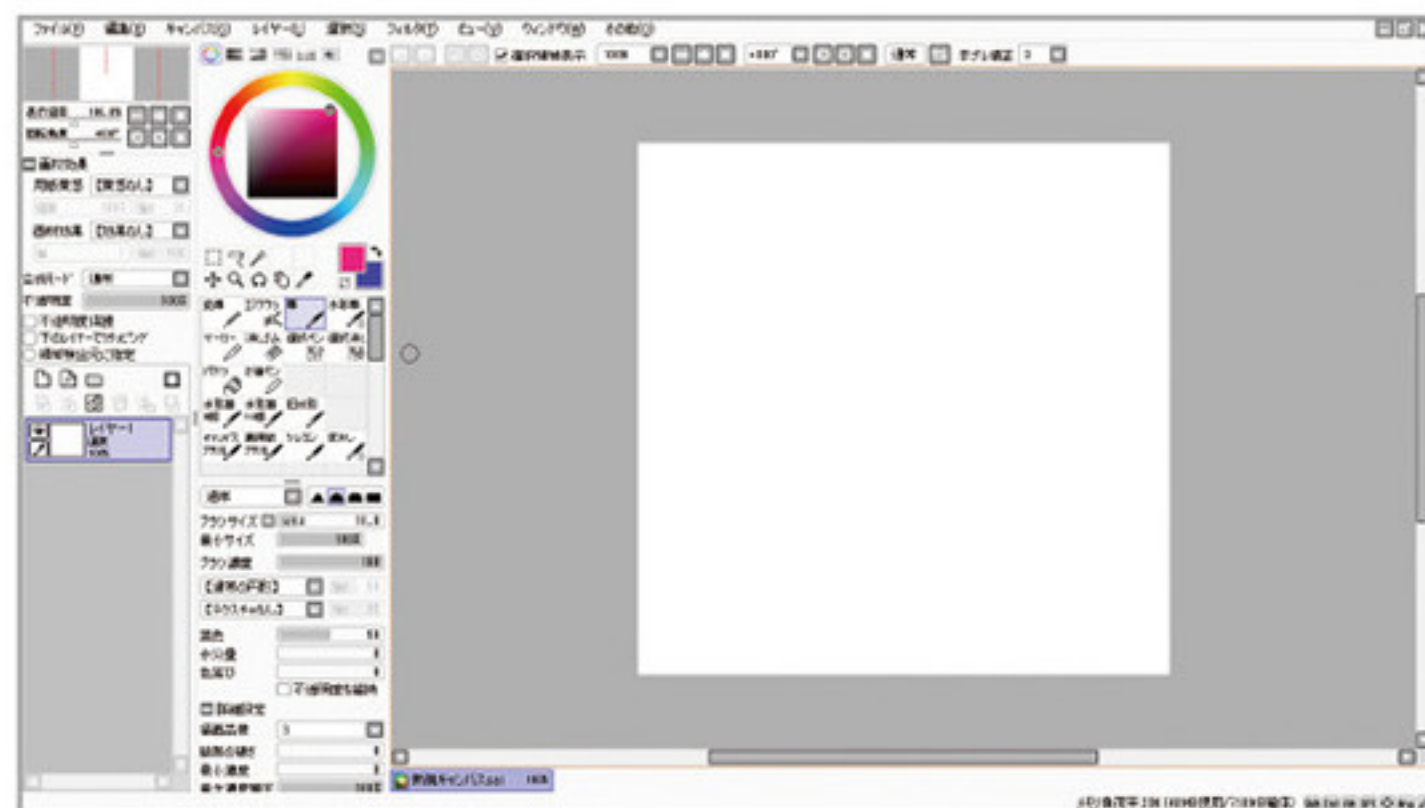
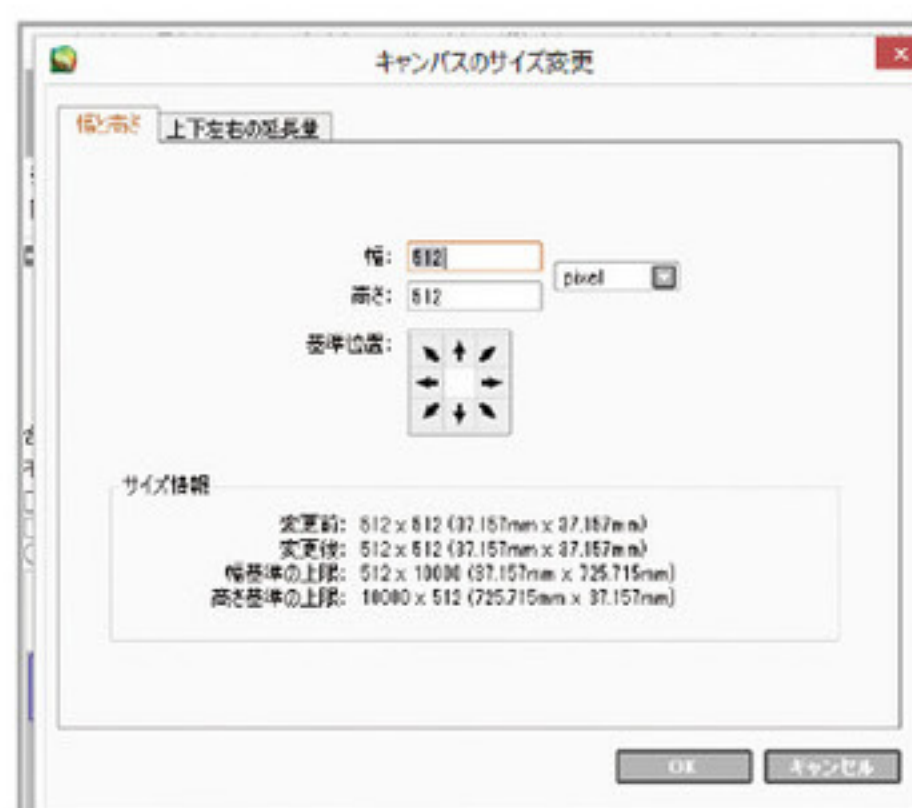
新規キャンバス作成
ファイル名: 新規キャンバス
既定のサイズ: 512 x 512
幅: 512
高さ: 512
解像度: 350
pixel
pixel
inch
cm
mm
サイズ情報
キャンバスサイズ: 512 x 512 (37.157mm x 37.157mm)
幅基準の上限: 512 x 10000 (37.157mm x 725.715mm)
高さ基準の上限: 10000 x 512 (725.715mm x 37.157mm)
OK キャンセル

Create and save a new canvas

To draw an illustration in SAI, you need to prepare a new canvas. If you save the canvas, you can always make changes to the illustration while it is still being drawn. This section introduces how to create a new canvas, save it, and open an illustration drawn with SAI.

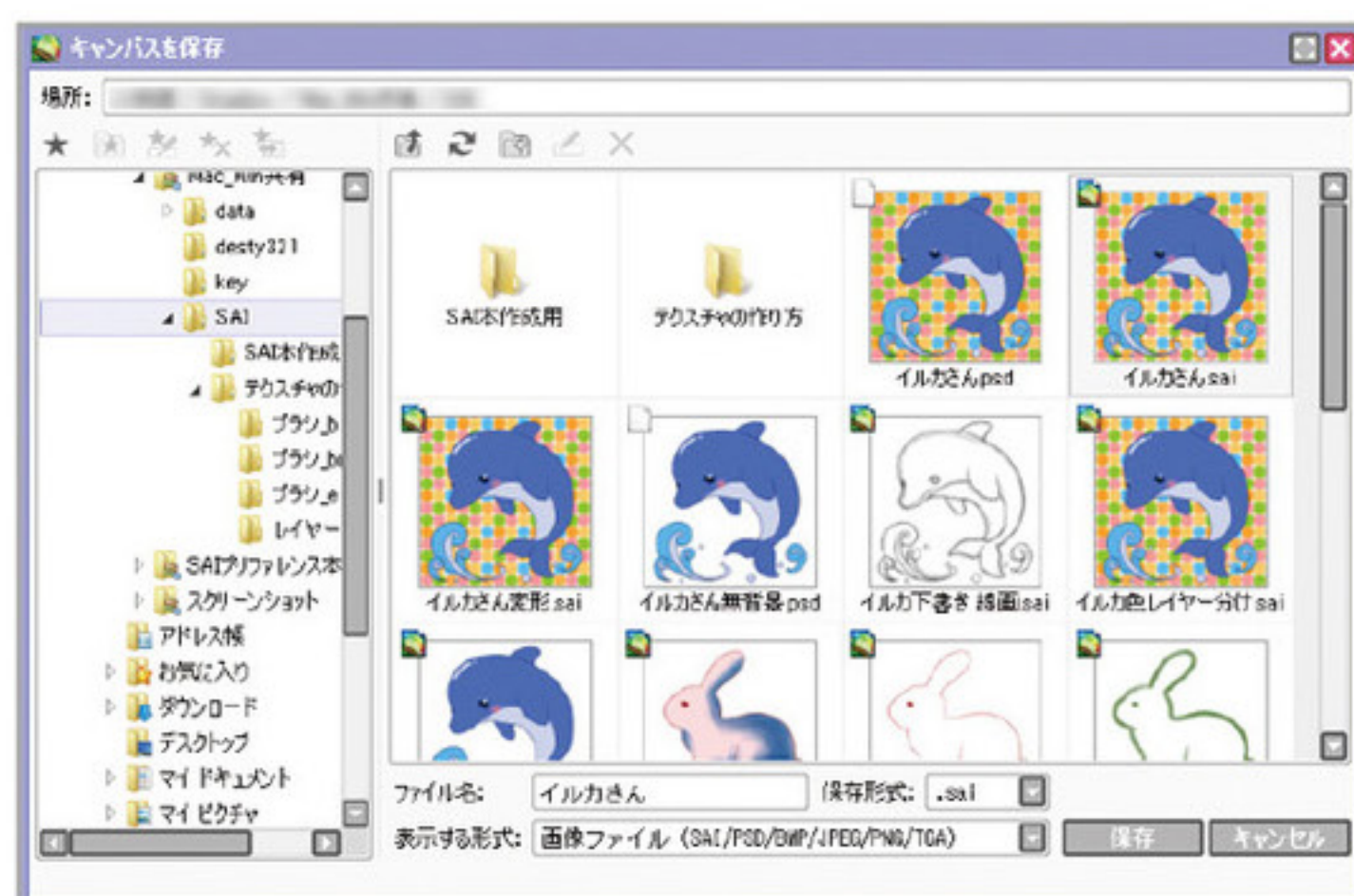
◎ How to create a new canvas)

1 From "File" in the menu bar at the top of the screen, select and click "New canvas".

2 The "Create New Canvas" setting screen will be displayed. Enter a File Name and enter a Campus Size. If you click the button to the right of "Standard size", a list of various sizes will be displayed, so you can choose from here. can be entered directly.

3 By default, the unit is pixel, so if you want to change it to another unit, click the button on the right and select the unit you like.

4 次に解像度を入力します。ブログなどで使う場合は、「72」pixel/inchでよいのですが、印刷に使用する場合は「350」pixel/inchを入力しておきましょう。入力が終わったら、OKを押します。これでビューに新しいキャンバスが表示されます。キャンバスのサイズや解像度は後から変えることもできます。

5 キャンバスの解像度やサイズを変更したい場合は、メニューバーの「キャンバス」から「キャンバスの解像度変更」や「キャンバスのサイズ変更」を選択しクリックします。キャンバスのサイズを変更する場合は、先ほどの画面と少し違いますが、入力する内容は同じです。

●キャンバスの保存方法

1 キャンバスを保存する時は、メニューバーの「ファイル」から「キャンバスを保存」を選択し、クリックします。

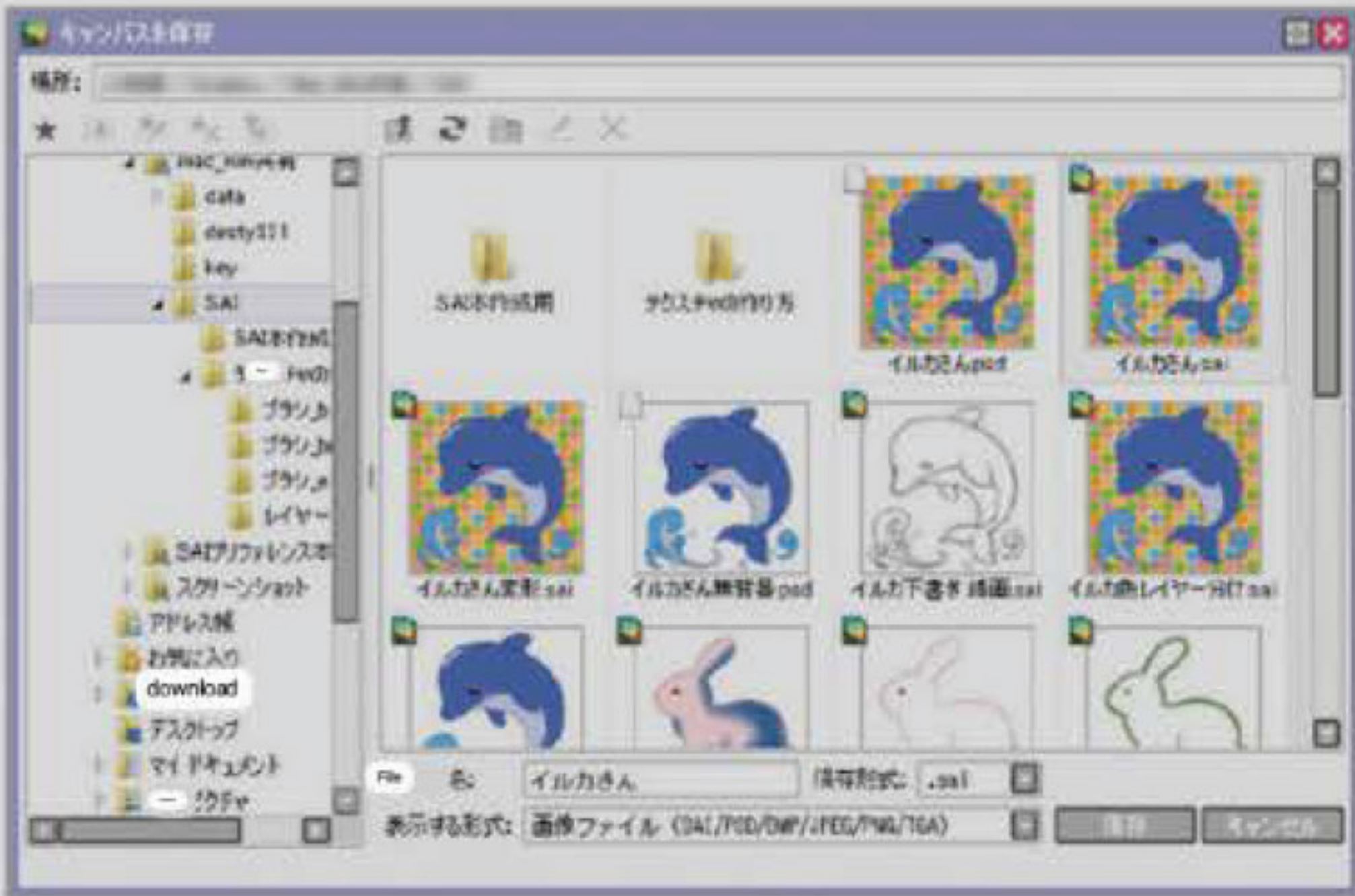
2 キャンバスの保存場所を尋ねる画面が出てくるので、左の「フォルダ」から、キャンバスを作成したい場所を選び、保存をクリックします。また、ファイルの名前を変更したい場合は、名前の欄にファイル名を入力してから保存しましょう。

4 Then enter your resolution. "72" pixel/inch is fine for blogs, etc., but "350" pixel/inch should be used for printing. Press OK when finished. You should now see the new campus in your view. You can also change the canvas size and resolution later.

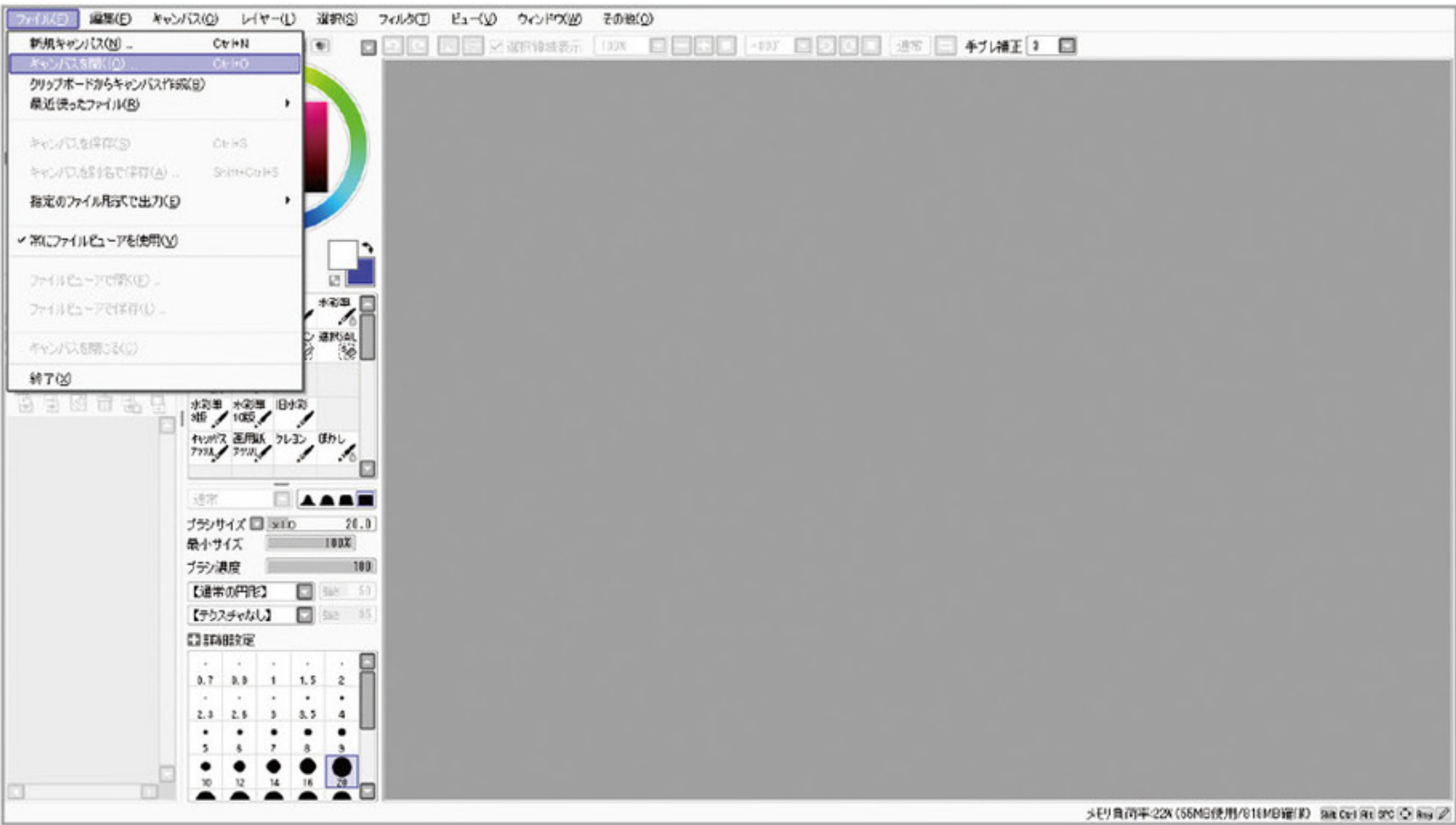
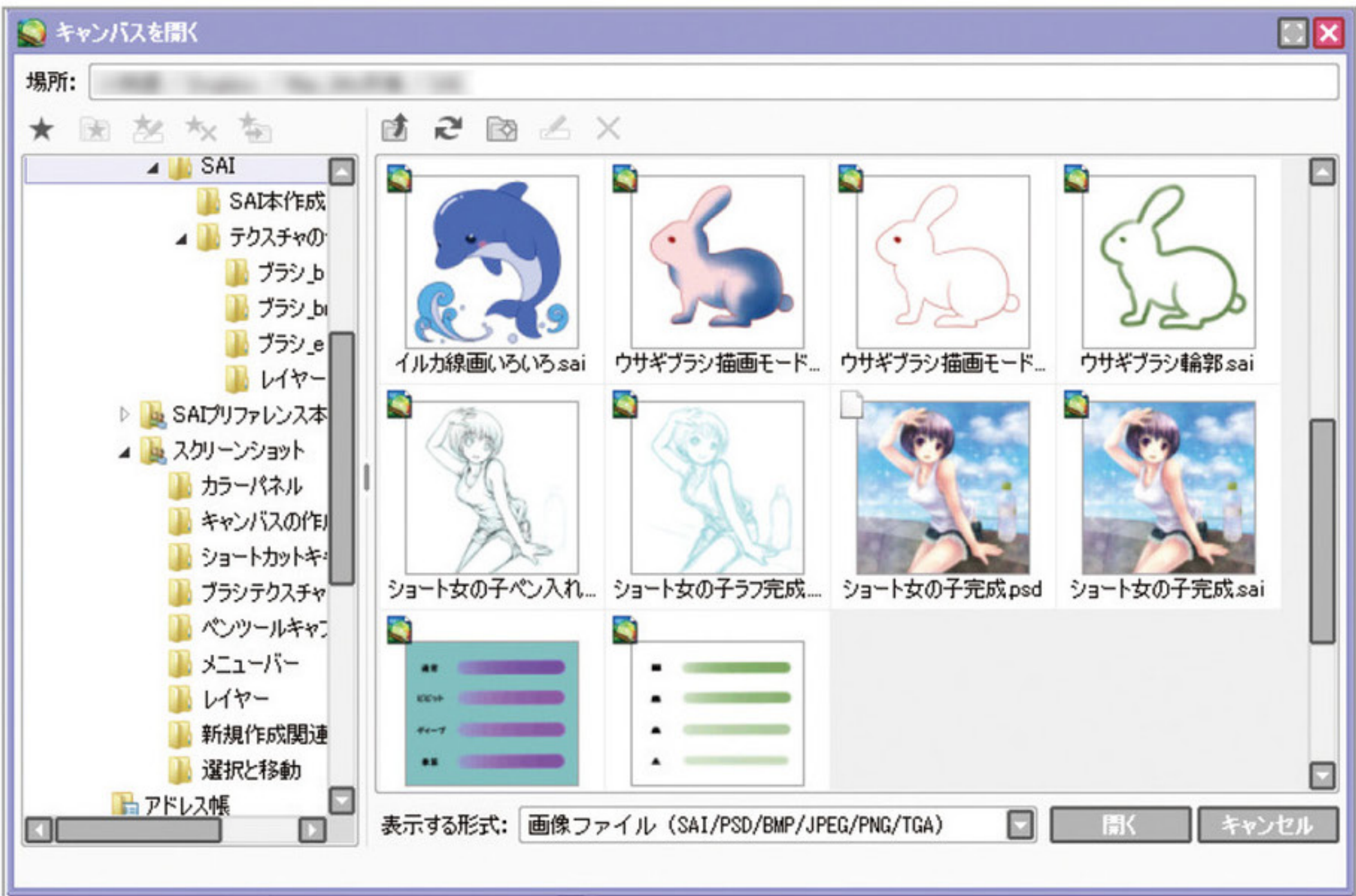
of If you want to change the resolution or size the canvas 5, select and click "Change canvas resolution" or "Change canvas size" from "Campus" on the menu bar. If you want to change the size of the canvas, the screen will look a little different, but the input is the same.

◎ How to save the campus

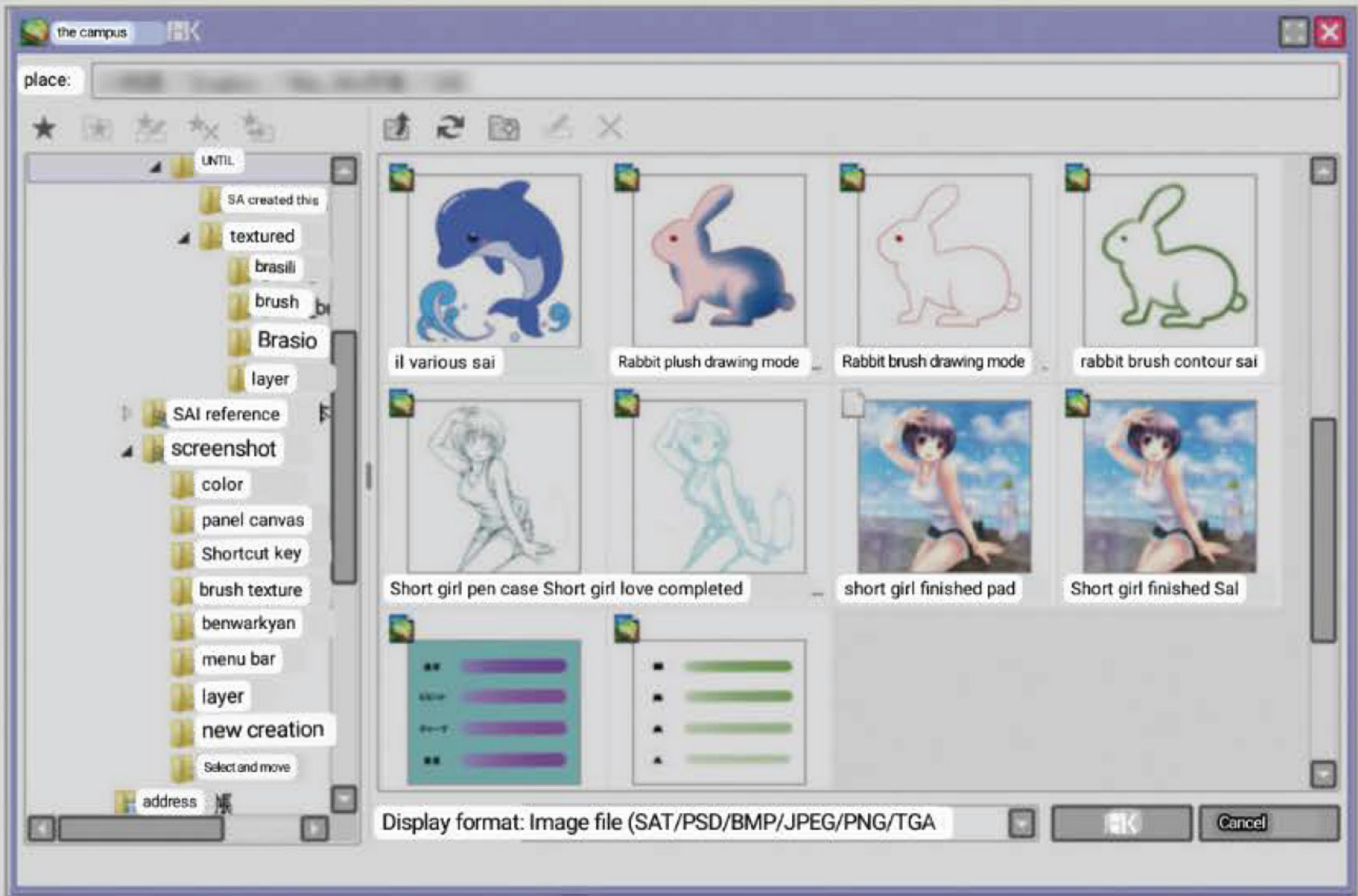
"Save To save a campus, select and click Campus" from "File" on the menu bar.

(g) Campus layer
Campus (N) Ctrl+N
campus) Ctrl+O
Campus from clipboard)
Recent files B)
save campus (A) Shift+Ctrl+S
Finger file output (D)
Use file viewer (V)
campus)
終了(X)

canvas A screen will appear asking where to save the 2, so select the location where you want to create the canvas from "Folders" on the left and click Save. Also, if you want to change the name of the file, enter the file name in the name field before saving.

●ファイルの開き方

1 メニューバーの「ファイル」から「キャンバスを開く」を選択し、クリックします。

2 左の「フォルダ」から、開きたいファイルのある場所を選び、ファイルをダブルクリックします。ちなみに、開きたいファイルを直接ダブルクリックしても開くことができます。また、SAIで作成したファイルだけでなく、画像ファイル（PSD / BMP / JPG / PNG / TGA）を開くこともできます。

◎How to open a file

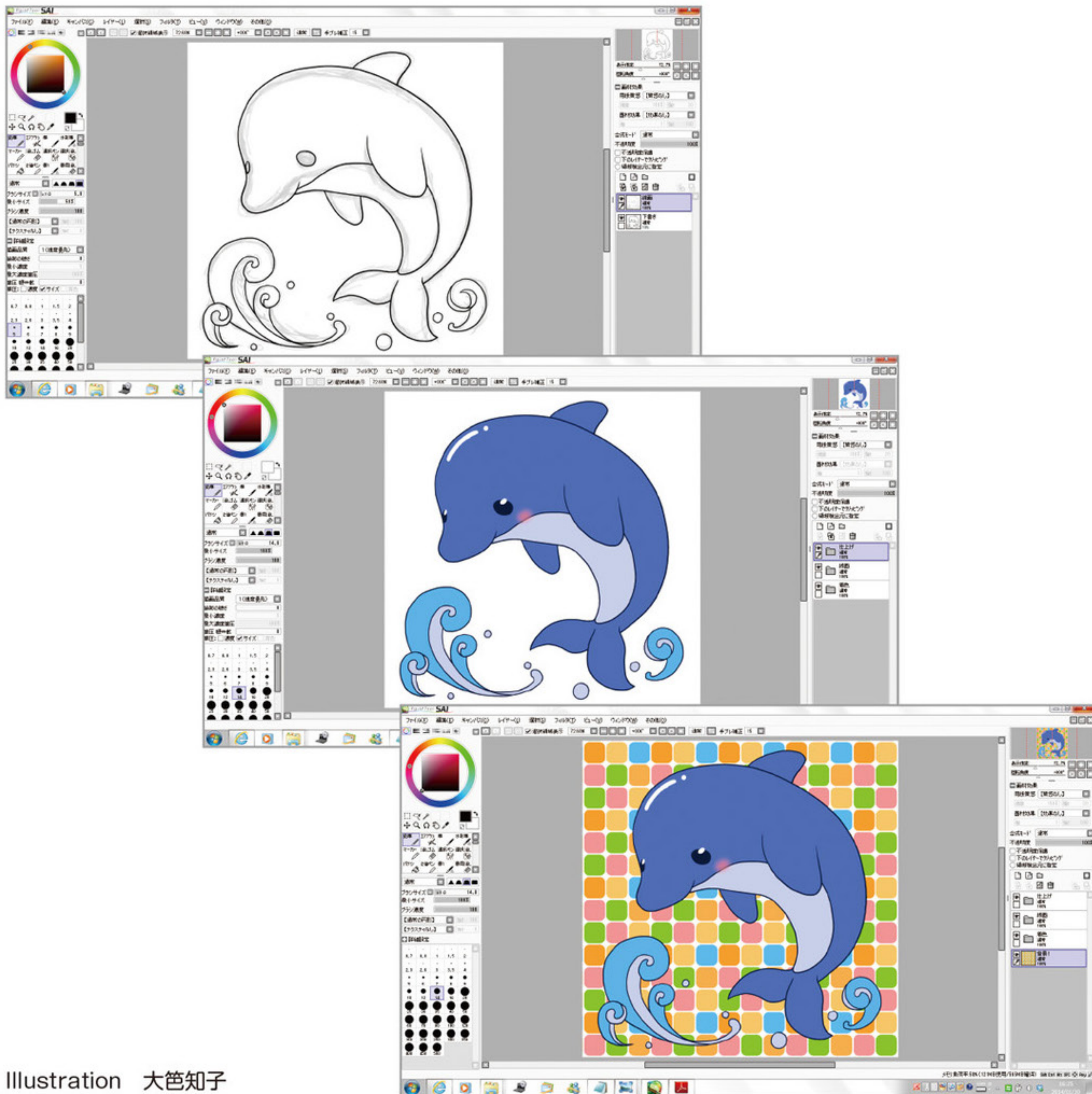
1 From "File" in the menu bar, select "Campus
Select and click Open.

2 From "Folders" on the left, select the location of the file you want to open, and double-click the file. By the way, you can also open the file you want to open by double-clicking it directly. You can also open image files (PSD/BMP/JPG/PNG/TGA) as well as files created with SAI.

2

基礎講座～基礎操作編

SAI で実際にイラストを描く際に必要な、ツール類の名称や操作方法を解説します。SAI をすでに使っている人も、操作方法がわからないものや、使ったことのないツールがあれば、ぜひチェックしてみましょう。

Illustration　大笹知子

2

Basic Lecture ~ Basic Operation

We will explain the names of the tools and how to operate them, which are necessary when actually drawing illustrations with SAI. Even if you're already using SAI, if you don't know how to operate it, or if there's a tool you've never used before, be sure to check it out.

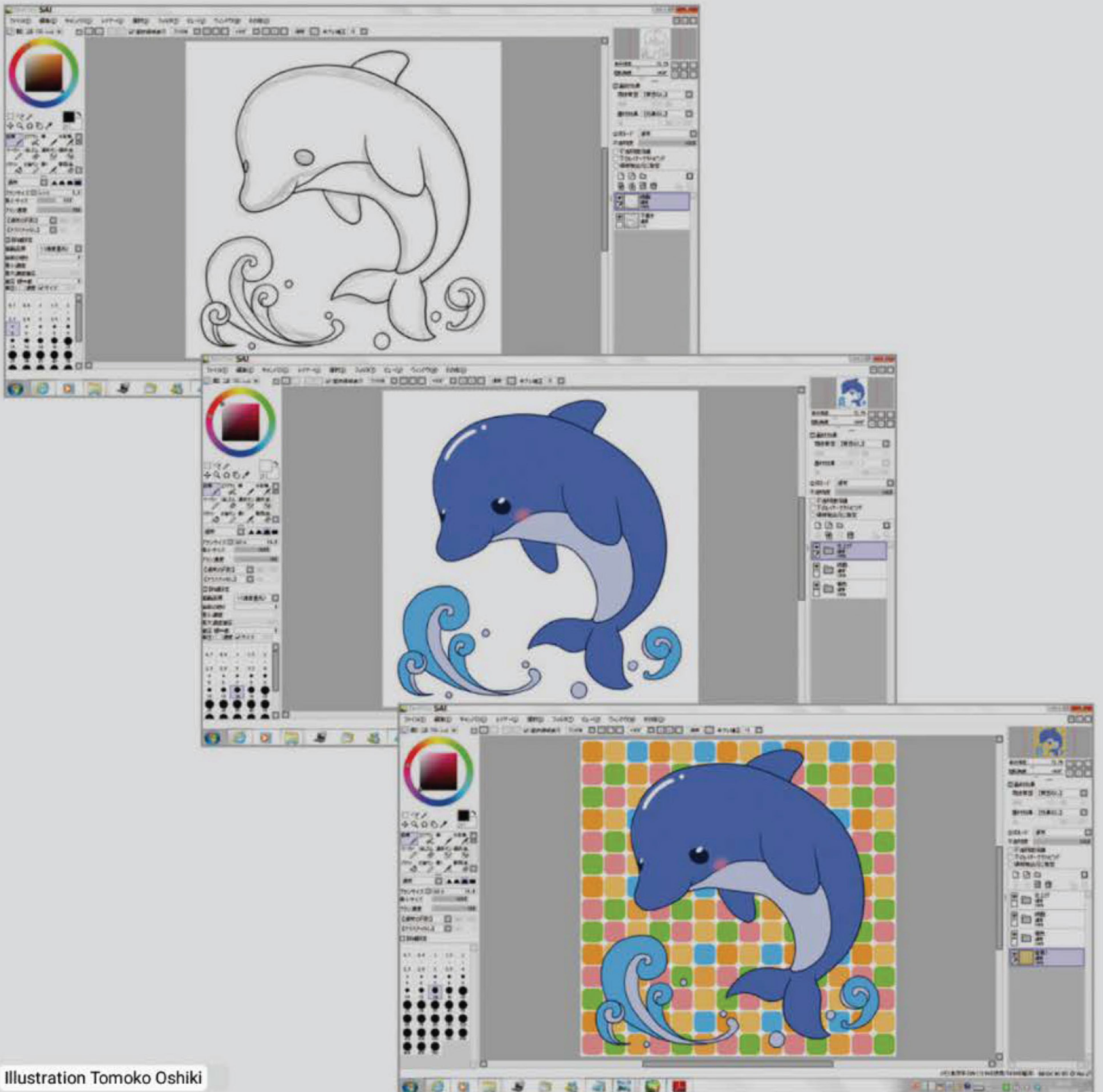
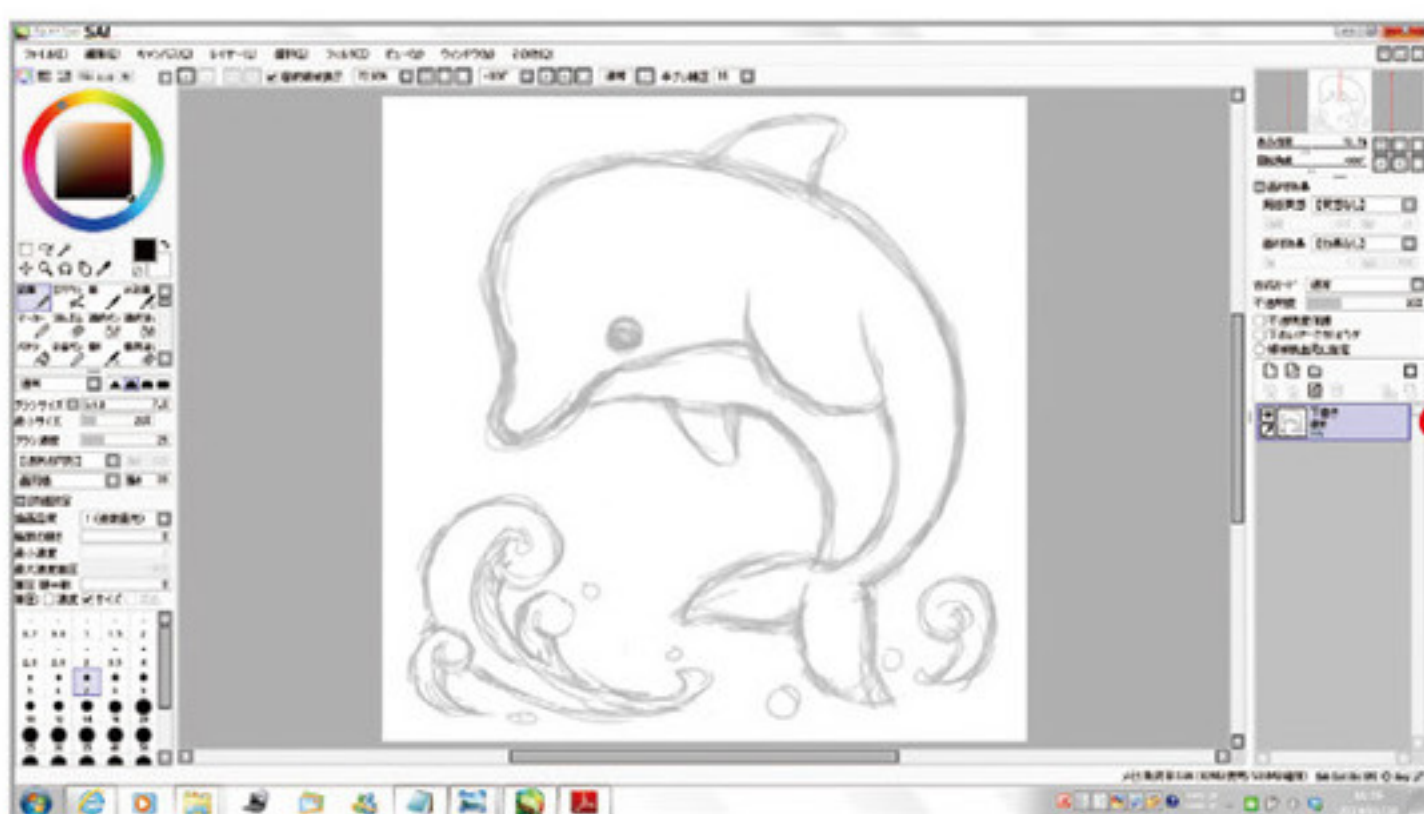



Illustration Tomoko Oshiki

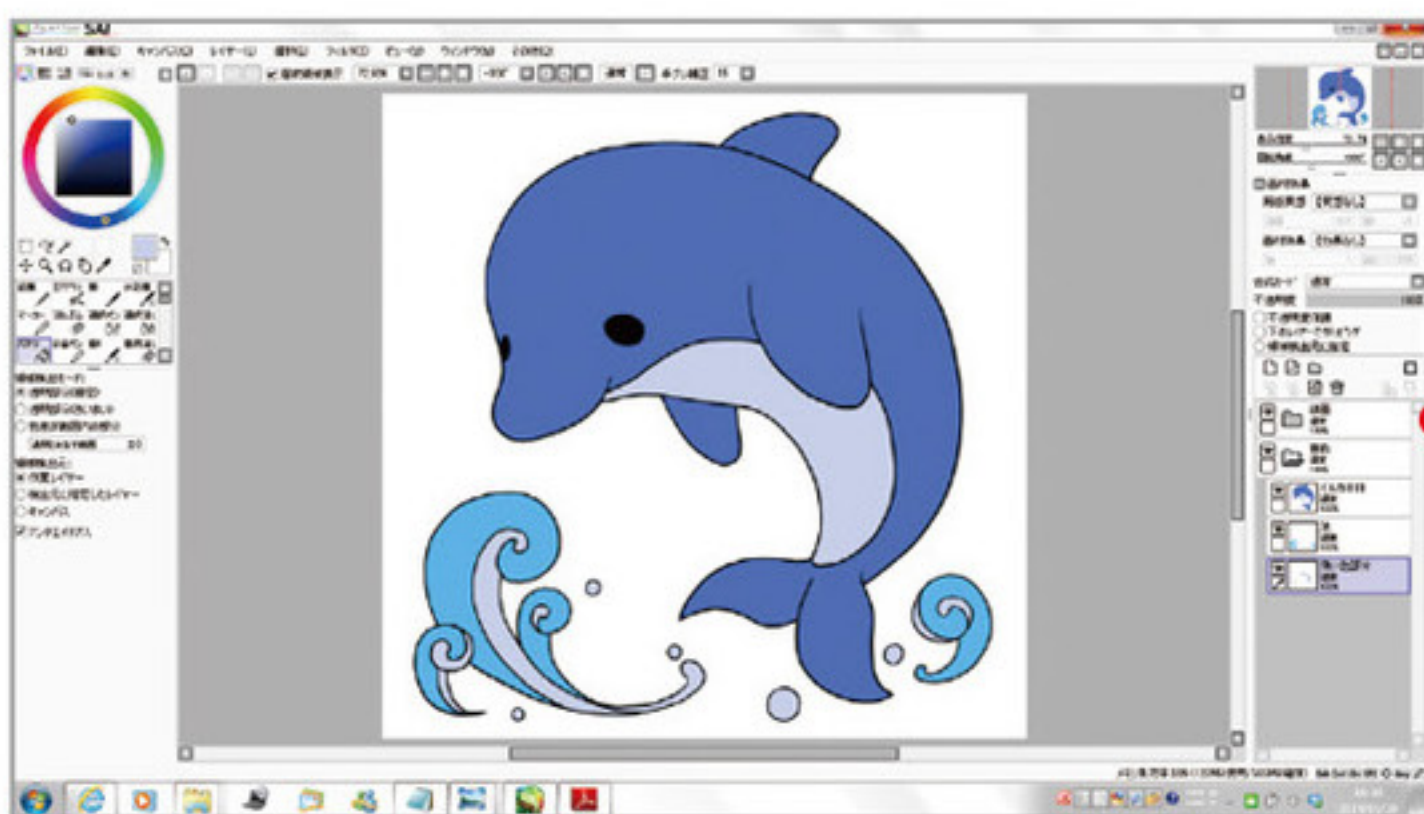
作画の手順

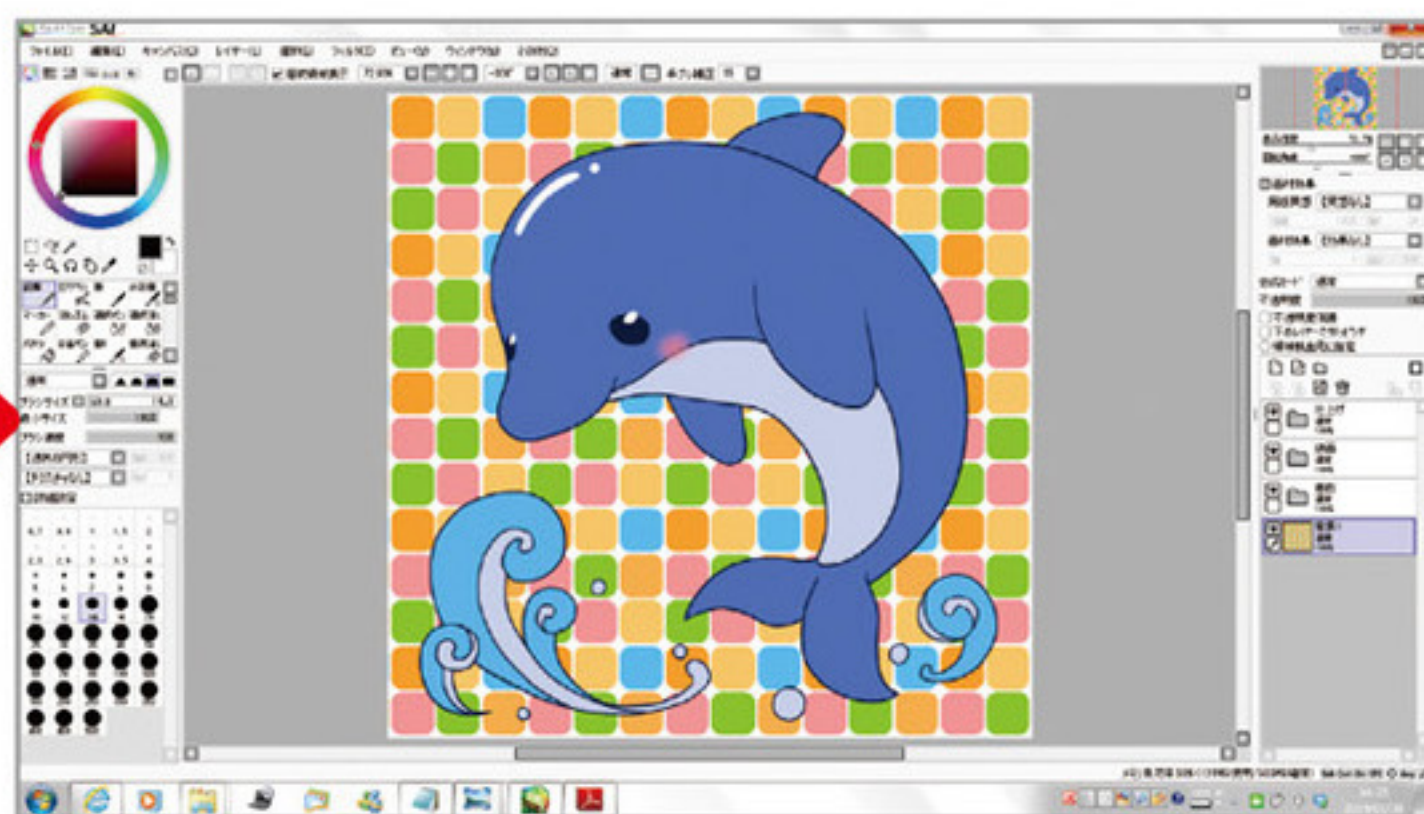
SAIはデジタル環境でイラストを描くことができる便利なソフトですが、イラストを仕上げる手順は、紙と筆で描くアナログ環境とよく似ています。おおまかに、①ラフ描き（下書き）、②線画、③色塗り、④仕上げの4つの手順に分けられます。

1 ラフ描き（下書き）

ラフ描きは、絵のもとになるものです。鉛筆ツールなどを使ってSAIで描いてもよいですし、紙に鉛筆で描いたあと、スキャナーやデジカメ、スマホなどの写真でSAIに取り込むこともできます。

2 線画

ラフを参考に、きっちりした線で描き上げるのが線画です。SAIではレイヤー機能を使うことで、トレース台を使ってアナログで絵を描くように、ラフを薄く表示させながら線画を描くことができます。

3 色塗り

線画に着色していきます。各パーツごとにレイヤーを分けて塗るのがSAIでの着色の基本です。また、レイヤーには、はみ出さずにきれいに色を塗ることができる「クリッピング」という便利な機能もついています。

4 仕上げ

着色が終わったら、色味やバランス、光の当たり方など、全体を見て、足りない部分や加えたい要素を描き入れます。完成した絵は、JPEGやPNGなどの画像データとして書き出すことも可能です。

より詳しい描き方の説明は、P58からの「SAIで人物を描いてみよう」で紹介しています。また、P136からの「5応用講座～メイキング」では、テーマごとに描いた作家さんたちのメイキングも掲載していますので、併せてご覧ください。

drawing procedure

SAI is a convenient software that allows you to draw illustrations in a digital environment, but the procedure for finishing an illustration is very similar to an analog environment where you draw with paper and a brush. It can be roughly divided into four steps: 1 rough drawing (draft), 2 line drawing, 3 coloring, and 4 finishing.

1 Rough drawing (draft)

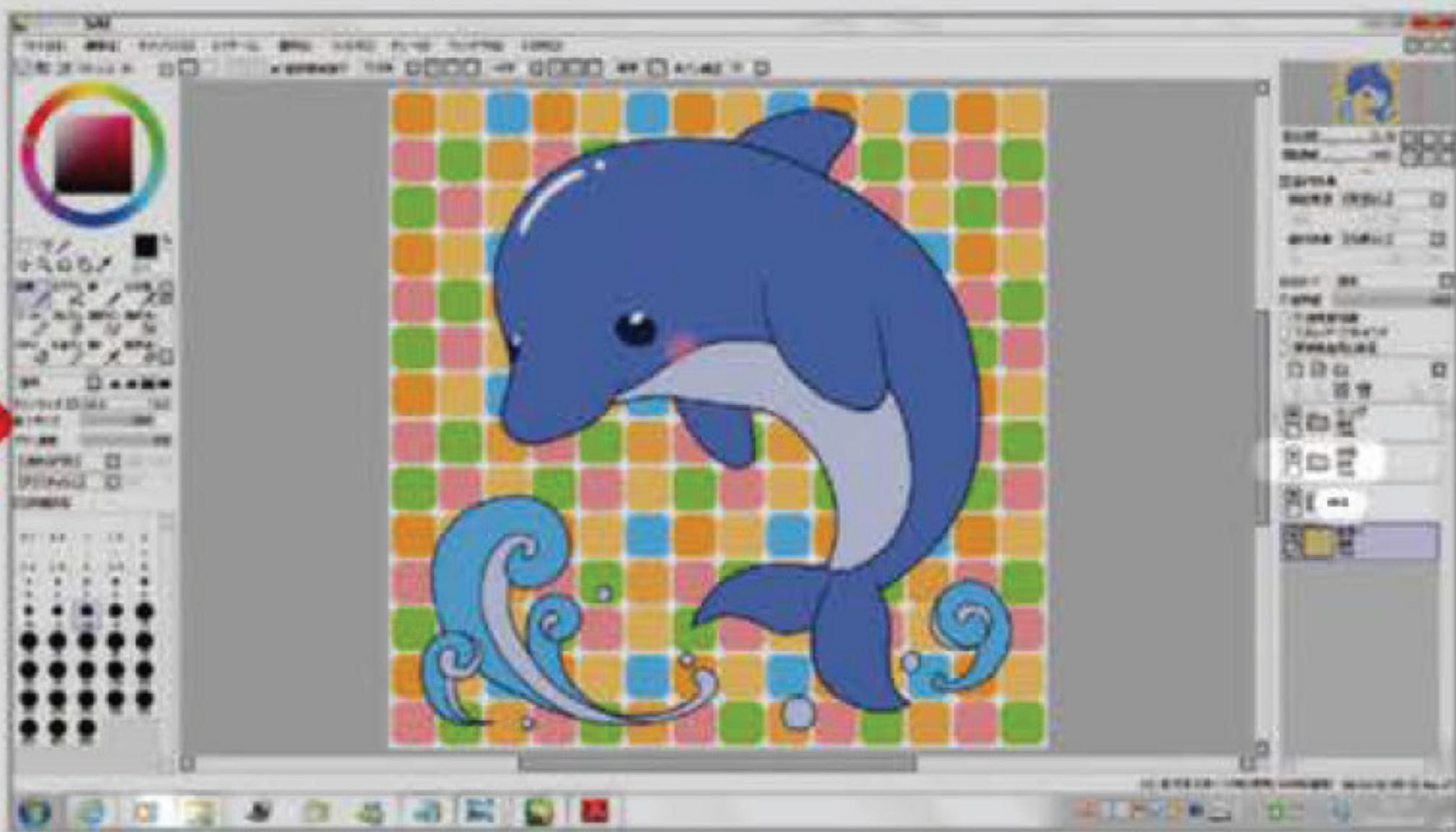
A rough drawing is the basis of a painting. You can use the pencil tool to draw in SAI, or you can draw on paper with a pencil and then import it into SAI with a scanner, digital camera, or smartphone.

2 line drawing

A line drawing is a drawing that uses the rough lines as a reference. By using the layer function in SAI, you can draw a line drawing while fading the rough sketch as if you were drawing an analog picture using a tracing table.

3 colors

I will color the line art. The basics of coloring in SAI is to paint each part on a separate layer. Layer 1 also has a useful function called “clipping” that allows you to paint neatly without overhanging the color.

4 Finish

After coloring, look at the overall picture, such as the color tone, balance, and how the light hits, and draw in the missing parts and elements you want to add. The completed picture can also be exported as image data such as JPEG or PNG.

A more detailed explanation of how to draw is introduced in "Let's draw a person with SAI" from P58. Also, from P136, "5 Application Course ~ Making", the making of the artists who drew for each theme is also posted, so please take a look at it as well.

カラーパネル

SAIには、自分の塗りたい色をすばやく選ぶことができたり、試行錯誤しながら色を作ることができたり、便利で使いやすいカラーパネルが用意されています。パレットで色を選んだり、作ったりするように、直感的な操作ができるのもSAIの大きな魅力です。

●各ツールの表示ON／OFFボタン

カラーパネル内の各ツールの表示・非表示を切り替えます。ボタンは左から、カラーサークル、RGBスライダ、HSVスライダ、中間色バー、ユーザーパレット、スクラッチパッドの6つを示しています。

●カラーサークル

サークル部分は色相、四角部分は色の飽和度と明るさを示しています。輪の色相は、シアン→ブルー→マゼンダ→レッド→イエロー→グリーン→シアンというように変化し、ここから色相を選びます。すると、色相に合わせて四角部分の表示が変わるので、ここから好みの色を選んでクリックします。選んだ色は、カラーパネル右下の描画色に表示されます。

●RGBスライダ

光の三原色（レッドR・グリーンG・ブルーB）を元に、加色法で色を表現するカラースライダです。RGBそれぞれのスライダを左右に動かし、色を調整します。3つのスライダとも0から255の数値になっており、すべて0だと黒、すべて255だと白になります。

●HSVスライダ

色相「H」彩度「S」明度「V」を示す3つのスライダを左右に動かし、色を調整します。

●中間色バー

1色、または2色のグラデーションの中間色を作りたい時に使うバーです。バーの両端の四角にカーソルを置くと、バケツツールに変わり、好みの色を置くことで、反対側の色に向かうグラデーションが表示されます。

中間色を取るには、バーの上にカーソルを持って行くと、スポイトツールに変わるので、好みの色の上でクリックします。これで、カラーパネル下の描画色がクリックした中間色に変わります。SAIにはグラデーションツールがないので、このバーを使ってきれいな中間色を作るとよいと思います。

●ユーザーパレット

自分で作った色を登録することができます。登録したい色がカラーパネル下の描画色に表示されている状態で、ユーザーパレット上の1マスを右クリックして「色登録」します。登録した色を削除したい時は、登録した色を右クリックして「色削除」を選択します。

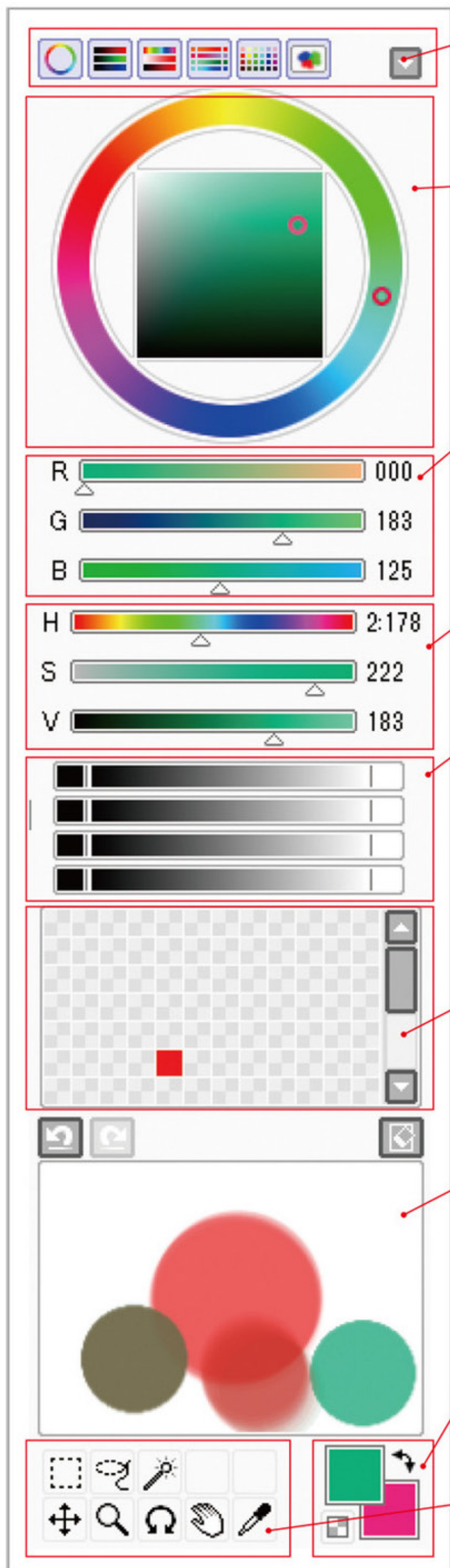
●スクラッチパッド

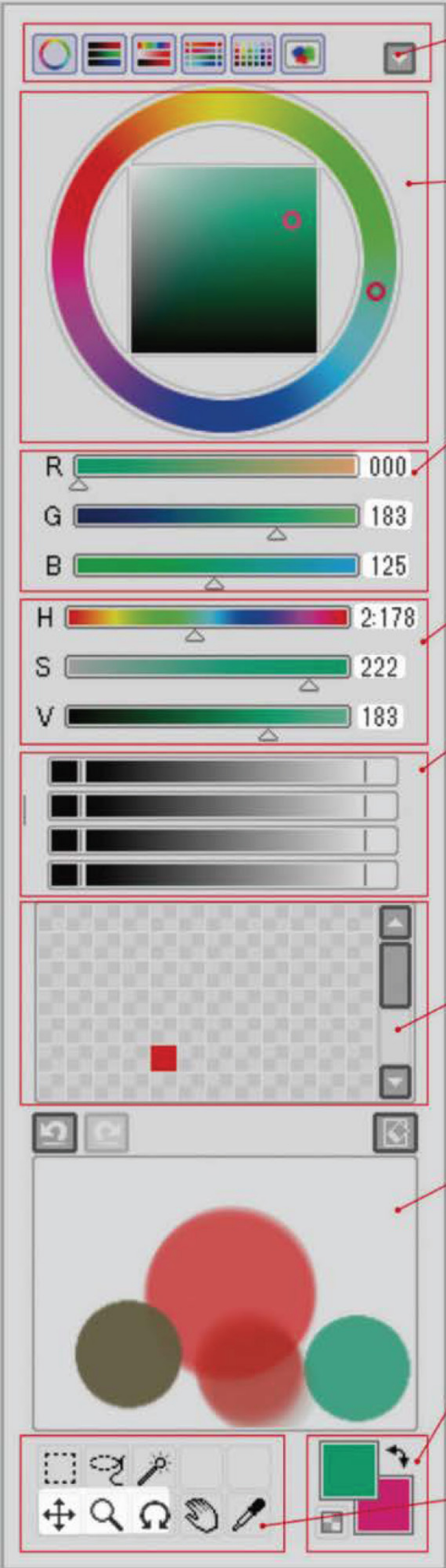
試し描きや、色を混ぜたり、色の確認ができます。左上の矢印アイコンを押すことで1段階前に戻ったり、進んだりすることができ、右上のアイコンで白紙に戻すことができます。

●描画色と二次色

重なっている2つの四角のうち、左上が描画色、右下が二次色です。右上の矢印を押すと、描画色と二次色を入れ替えることができます。また、左下の小さな四角は、透明色のON／OFFボタンで、ブラシ系ツールを使用している時に透明色をONすると、消しゴムツールと同様の効果が生まれます。

●スポイトツール

描画作業中にスポイトツールを使用すると、キャンバス上の色を拾うことができます。マウスを右クリックしてもスポイトツールに切り替わります。

color panel

SAI has a convenient and easy-to-use color panel that allows you to quickly select the color you want to paint and create colors through trial and error. One of the great attractions of SAI is that you can operate it intuitively, just like choosing a color with a palette or creating something.

Display ON/OFF button for each tool

Switches display/hide of each tool in the color panel. From left to right, the buttons represent the color circle, RGB sliders, HSV sliders, intermediate color bar, user palette, and scratchpad.

color circle

The circles indicate hue, and the squares indicate color saturation and brightness. The hue of the ring changes from cyan → blue → magenta red yellow green → cyan, and the hue is selected from here. Then, the display of the square part changes according to the hue, so select and click the color you like from here. The selected color is displayed in Drawing color at the bottom right of the color panel.

CRGB sliders

Based on the three primary colors of light (Red, R, Green, G, Blue, B), this laser slider expresses colors using the additive color method. Move the RGB sliders left and right to adjust the color. 3 Each slider has a value from 0 to 255, all 0 is black, all 255 and white.

◎HSV slider

Move the three sliders left or right to adjust the color: Hue 'H' Saturation 'S' Brightness 'V'.

• Intermediate color bar

This bar is used when you want to create an intermediate color between one color and two color gradations. bar If you place the cursor on the squares on both ends of the , it will change to a bucket tool. To get a neutral color, hover your cursor over the bar and it will change to an eyedropper tool. Click on the color of your choice. Now the drawing color under the color panel will change to turns brown. SAI doesn't have a gradation tool, so use this bar I think it's good to create a clean neutral color.

◎ User Valet

You can register your own colors. While the color you want to register is displayed in the drawing color at the bottom of the color panel, right-click on a square on the user palette and select "Register Color". To delete a registered color, right-click the registered color and select "Delete Color".

scratch pad

You can test draw, mix colors, and check colors. You can go back or forward one step by pressing the arrow icon on the top left, and return to a blank page by pressing the icon on the top right.

• Drawing color and secondary color

Of the two overlapping squares, the top left is the foreground color and the bottom right is the secondary color. You can swap the foreground and secondary colors by pressing the arrow on the top right. Also, the small square at the bottom left is a transparent color ON/OFF button, and if you turn on the transparent color when using a brush-type tool, it will produce the same effect as the eraser tool.

dropper tool

You can use the eyedropper tool while drawing to pick up colors on the canvas. You can also switch to the eyedropper tool by right-clicking the mouse.

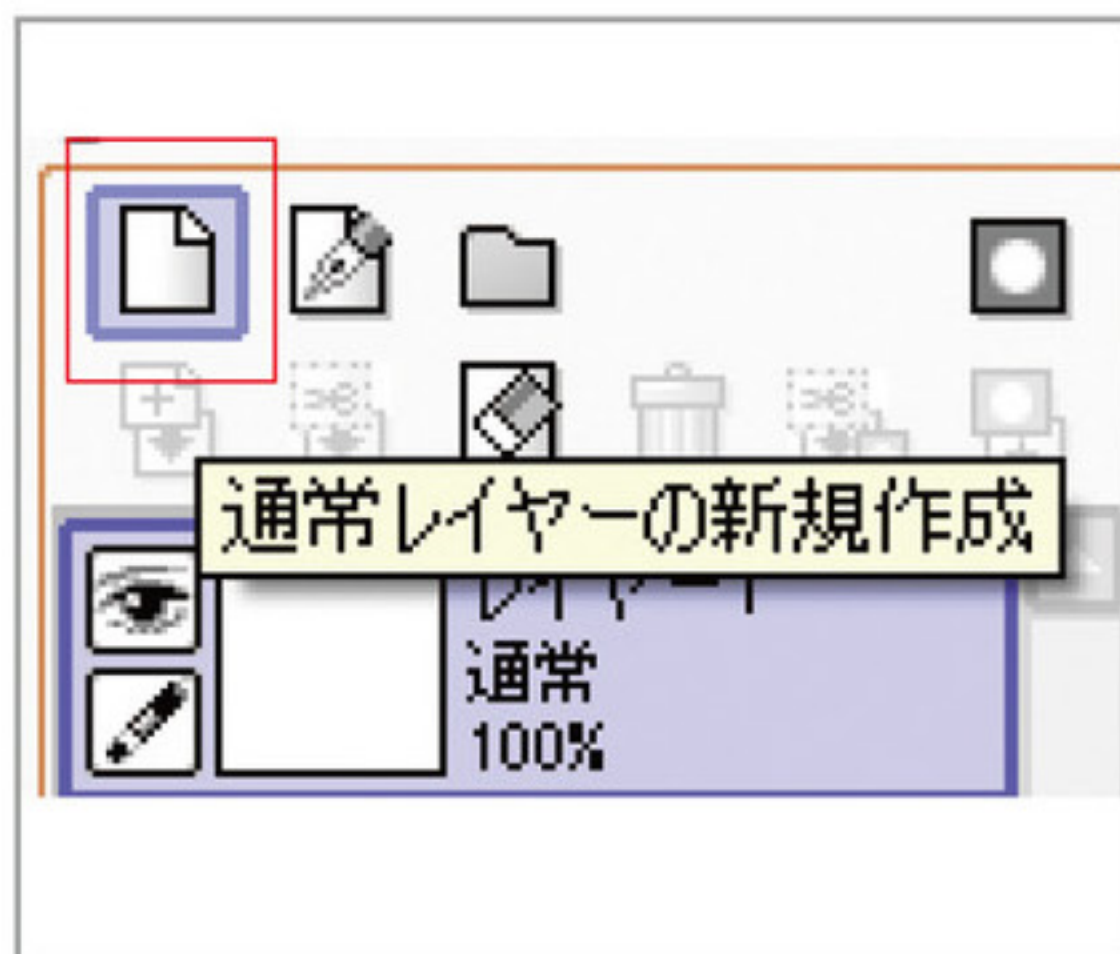
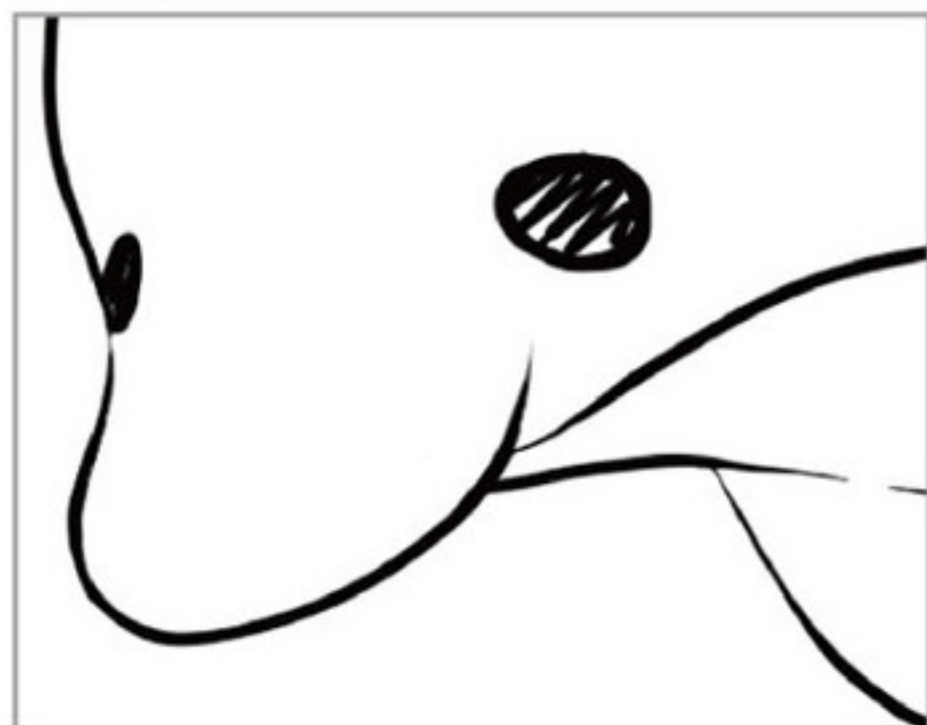
ブラシツール

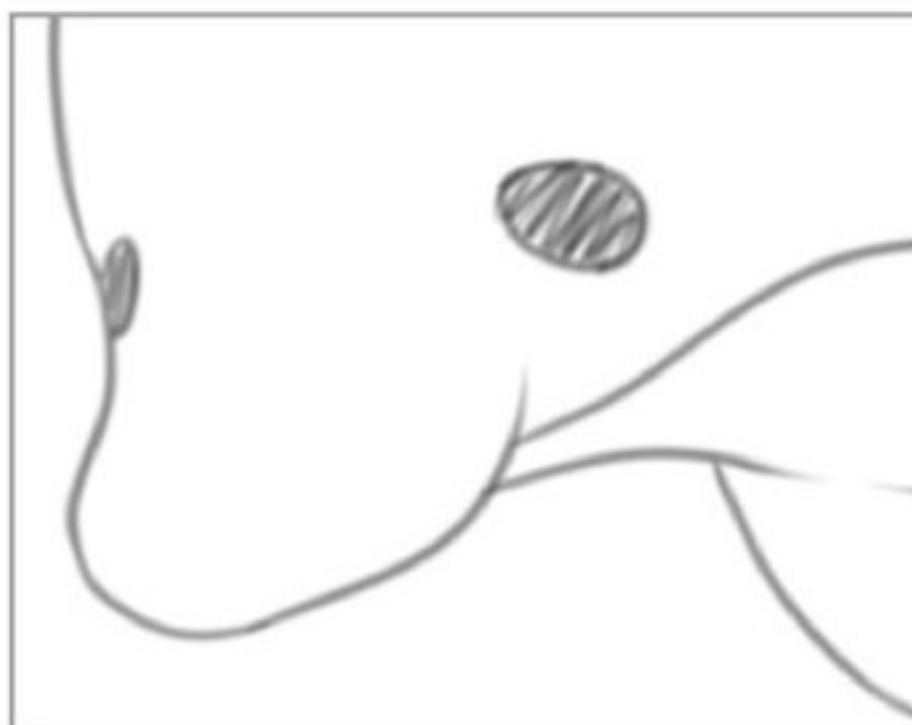
ブラシツールは、鉛筆や消しゴム、マーカー、筆、エアブラシなど、下書きから仕上げまで、イラストを描くために必要な道具がそろった大きな筆入れです。あらかじめ用意されている１７種類のブラシ以外に、オリジナルのブラシを作成、登録することも出来ます。

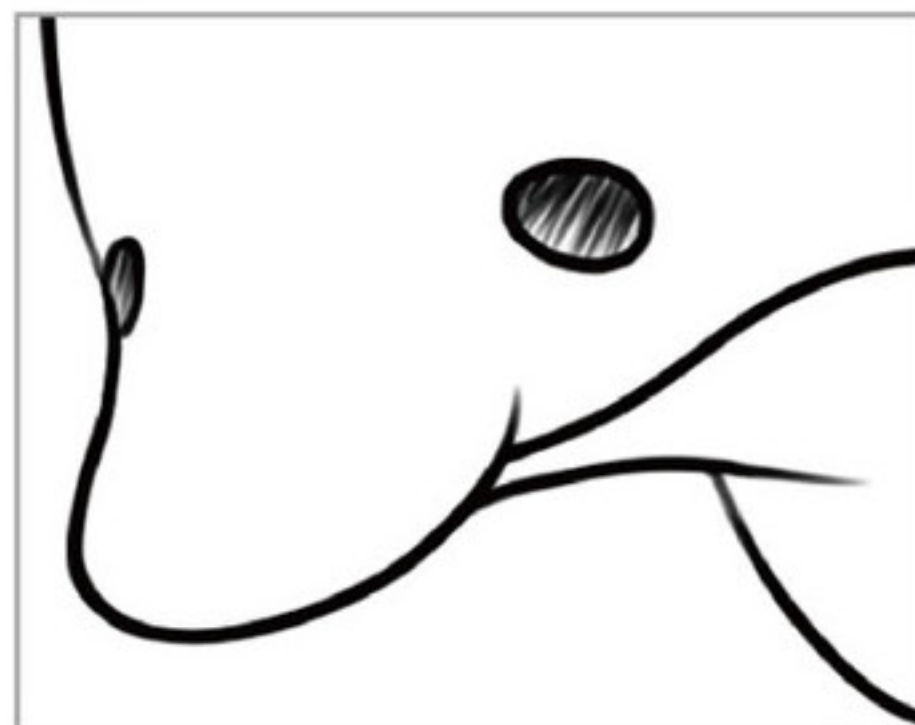
●ブラシツールの基本

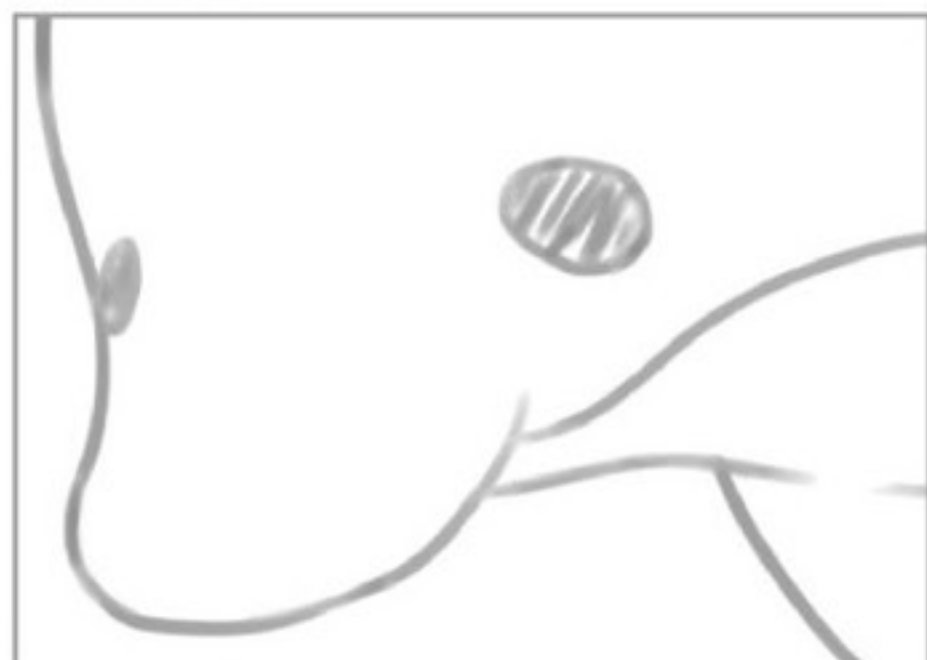
ブラシツールを使うには、画面上部のツールバーの「レイヤー」から「新規レイヤー（カラー）」をクリックするか、レイヤーの上にあるパレット内の「通常レイヤーの新規作成」をクリックして、ペン入れレイヤーを新規作成します。なお、ブラシツールには初期設定で次の17のブラシが入っています。

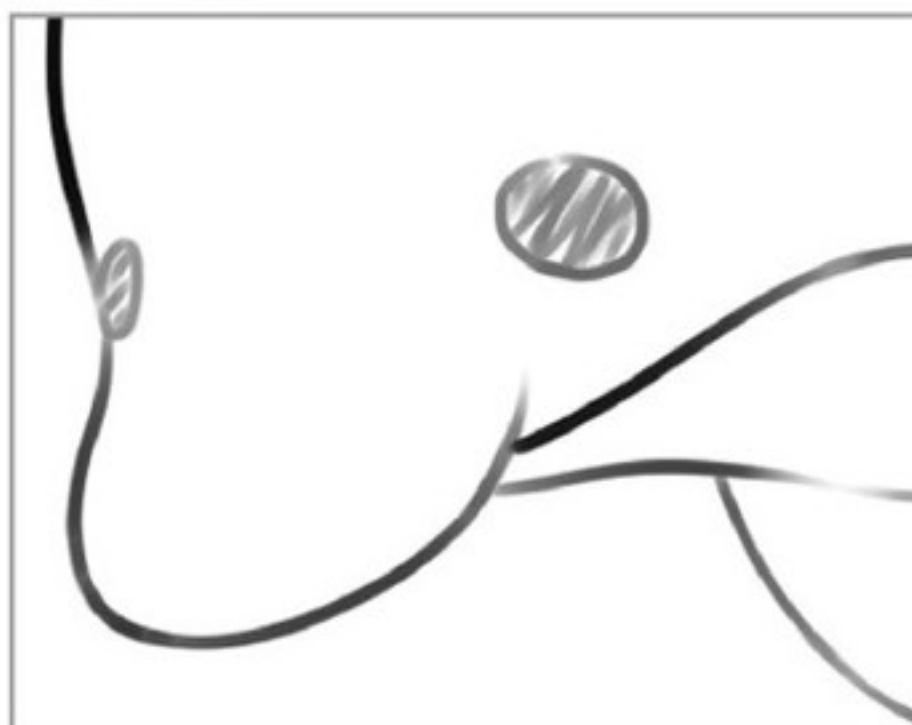
通常レイヤーの新規作成
通常
100%

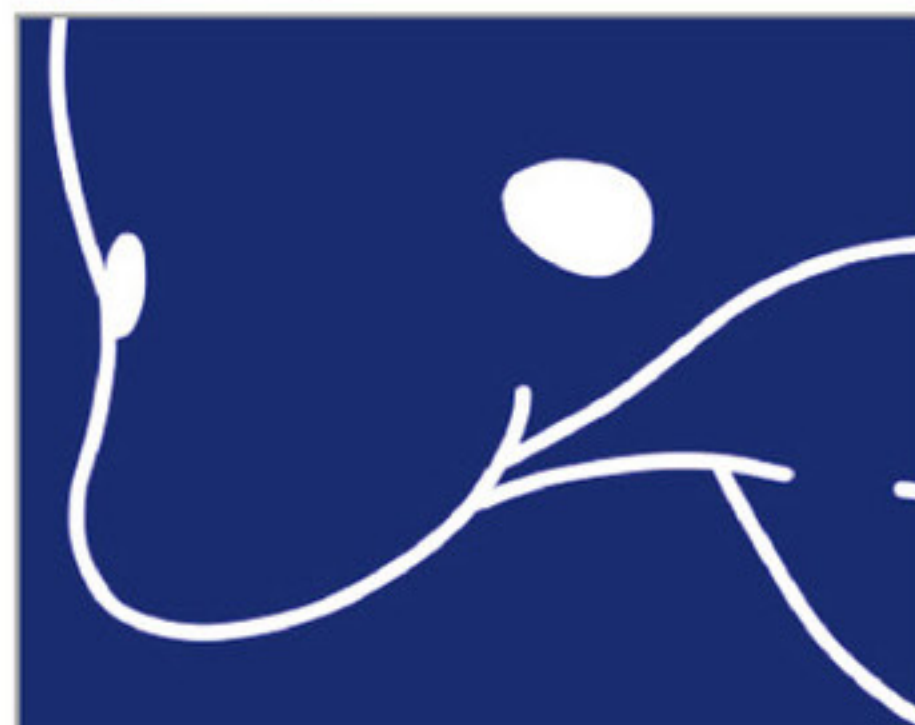
鉛筆	エアブラシ	筆	水彩筆
マーカー	消しゴム	選択ペン	選択消し
バケツ	2値ペン		
水彩筆9版	水彩筆10版	旧水彩	
キャンバスアクリル	画用紙アクリル	クレヨン	ぼかし

●鉛筆

鉛筆のように固くて細い線を描く場合に適しています。輪郭をはっきりさせて塗りたい時にも使います。

●エアブラシ

絵の具を霧状に噴射させて着色する、エアブラシのような線が描けるツールです。塗り重ねると次第に色が濃くなります。

●筆

厚塗りや水彩風の塗りができるツールです。すでに着色してある場所に色をのせると、塗ろうとしている色と混ざって表現されます。

●水彩筆

透明水彩のような塗りができるツールです。水分量を調節することで、ぼかししたり、グラデーションを描く際にも使えます。サンプルは水分量を50まで下げて描いています。

●マーカー

水性マーカーのように、インクが紙にしみ込むようなタッチで色塗りができるツールです。

●消しゴム

消しゴムのように、不要な部分を消したり、色を淡くしたり、塗り潰したところに透明色で線を描くことができます。

brush tool

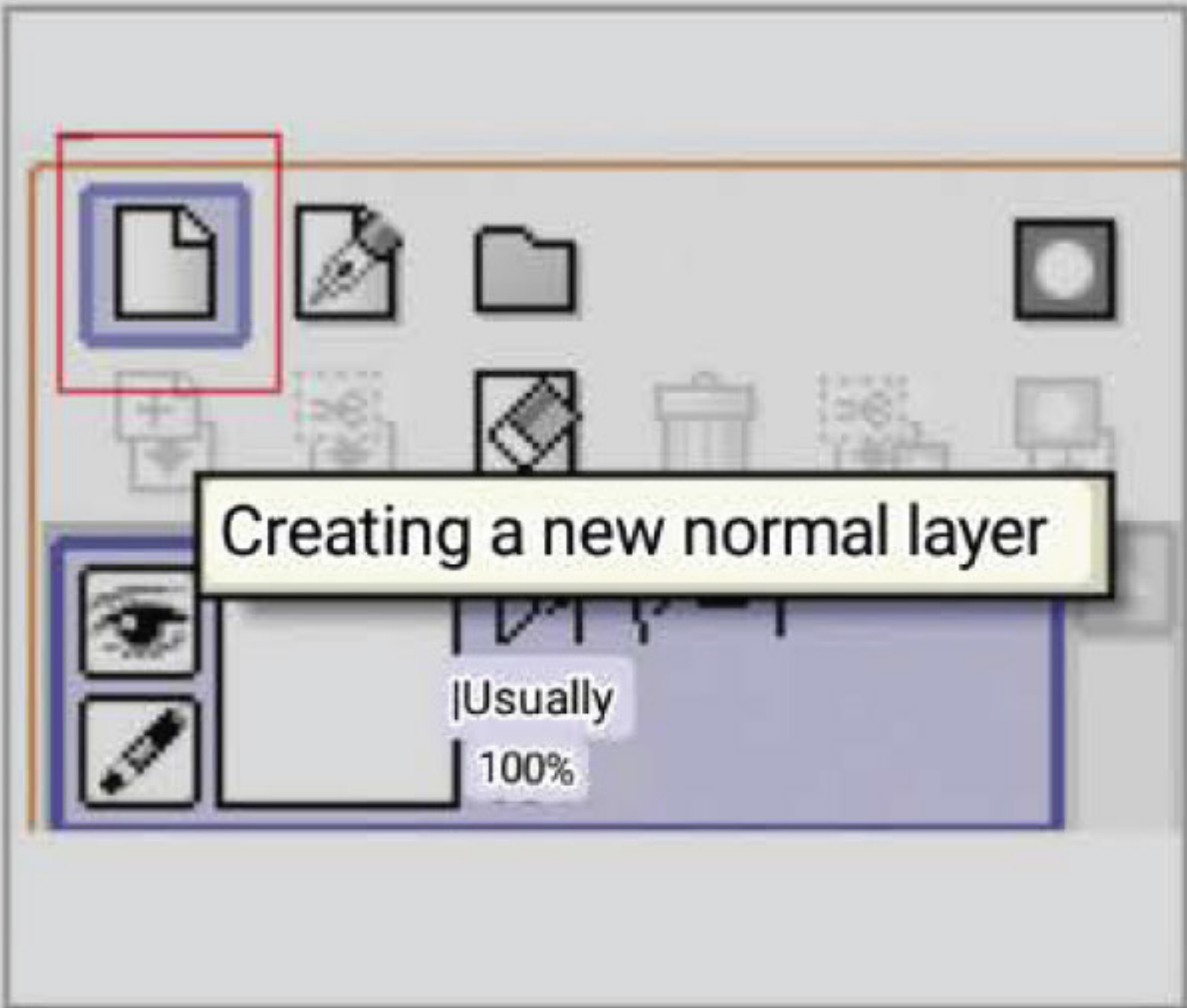
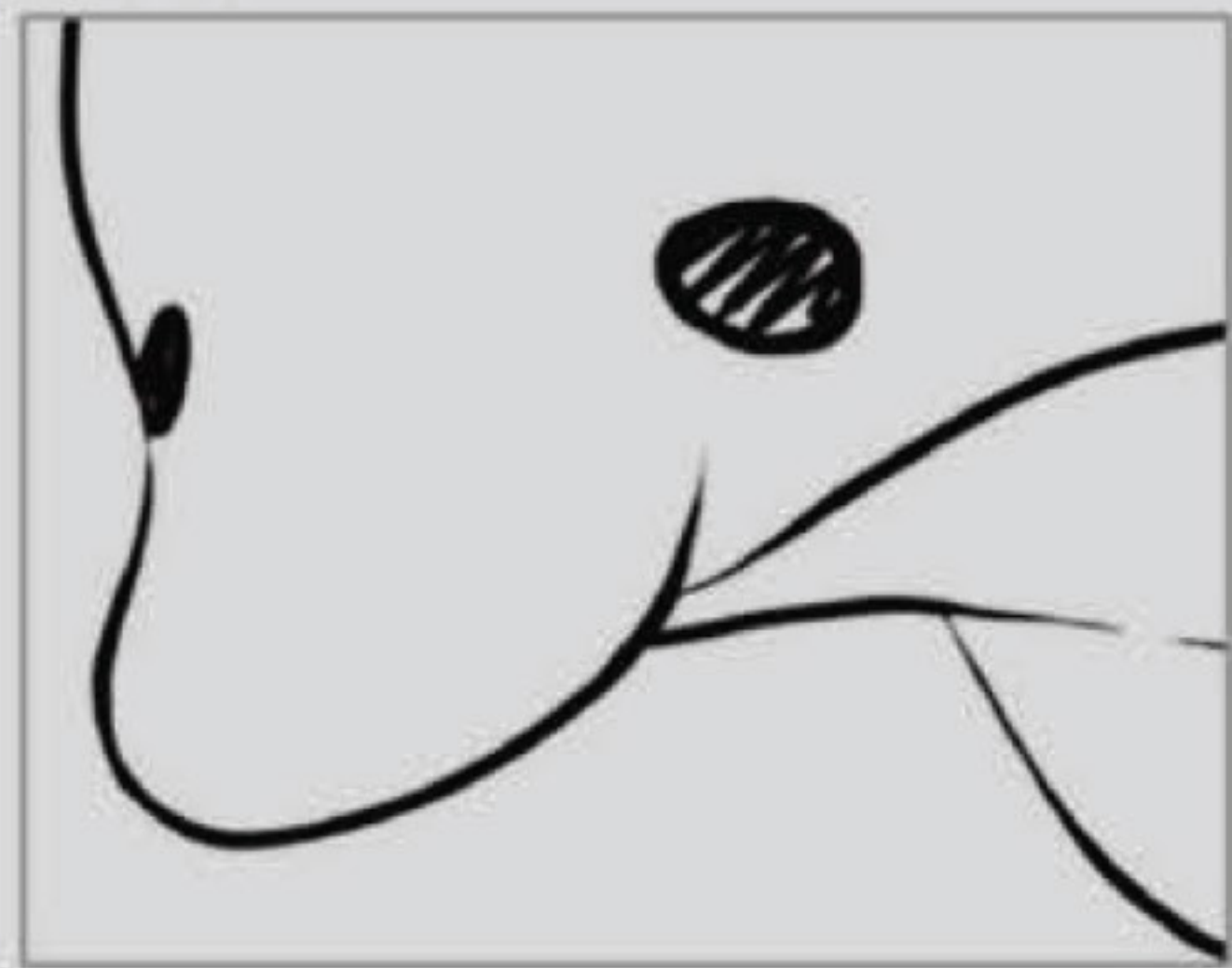
The brush tool is a large brush case that contains everything you need to draw an illustration, from rough drafts to finishing touches, such as pencils, erasers, markers, brushes, and airbrushes. In addition to the 17 types of brushes prepared in advance, you can also create and register your own original brushes.

◎Brush tool basics

To use the brush tool, click "New Layer (Color)" from "Layer" on the toolbar at the top of the screen, or click "Create New Normal Layer" in the palette above the layers. , creates a new inking layer. By default, the brush tool contains the following 17 brushes.

Creating a new normal layer

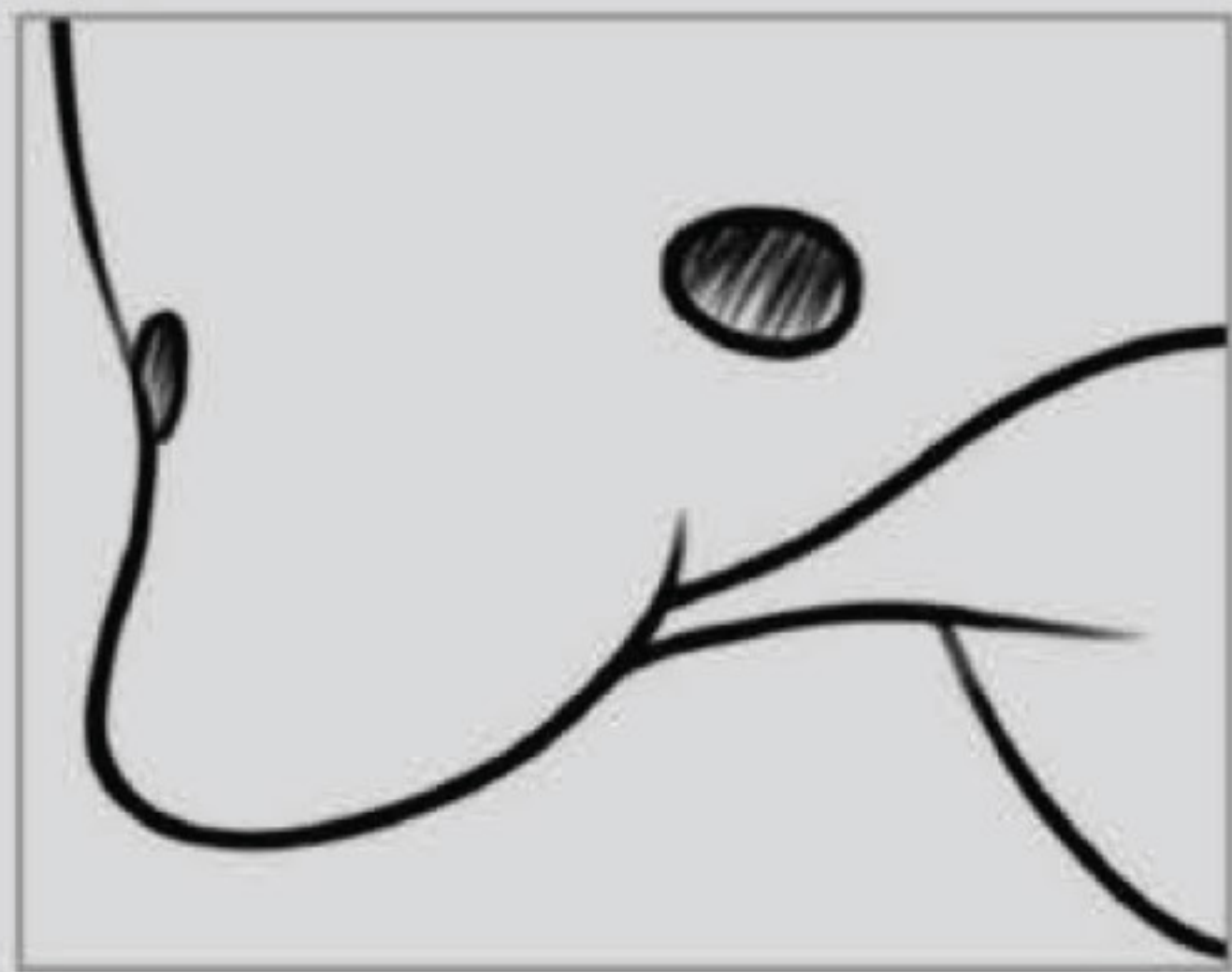
Usually
100%

pencil
airbrush
No.
watercolor pen
marker
eraser
selection pen
Erase selection
packets
binary pen
Watercolor
old watercolor
Campus
drawing
paper crayons
Blur
Acrylic! Acrylic!

·pencil

Suitable for drawing hard and thin lines like a pencil. It is also used when you want to paint with a clear outline.

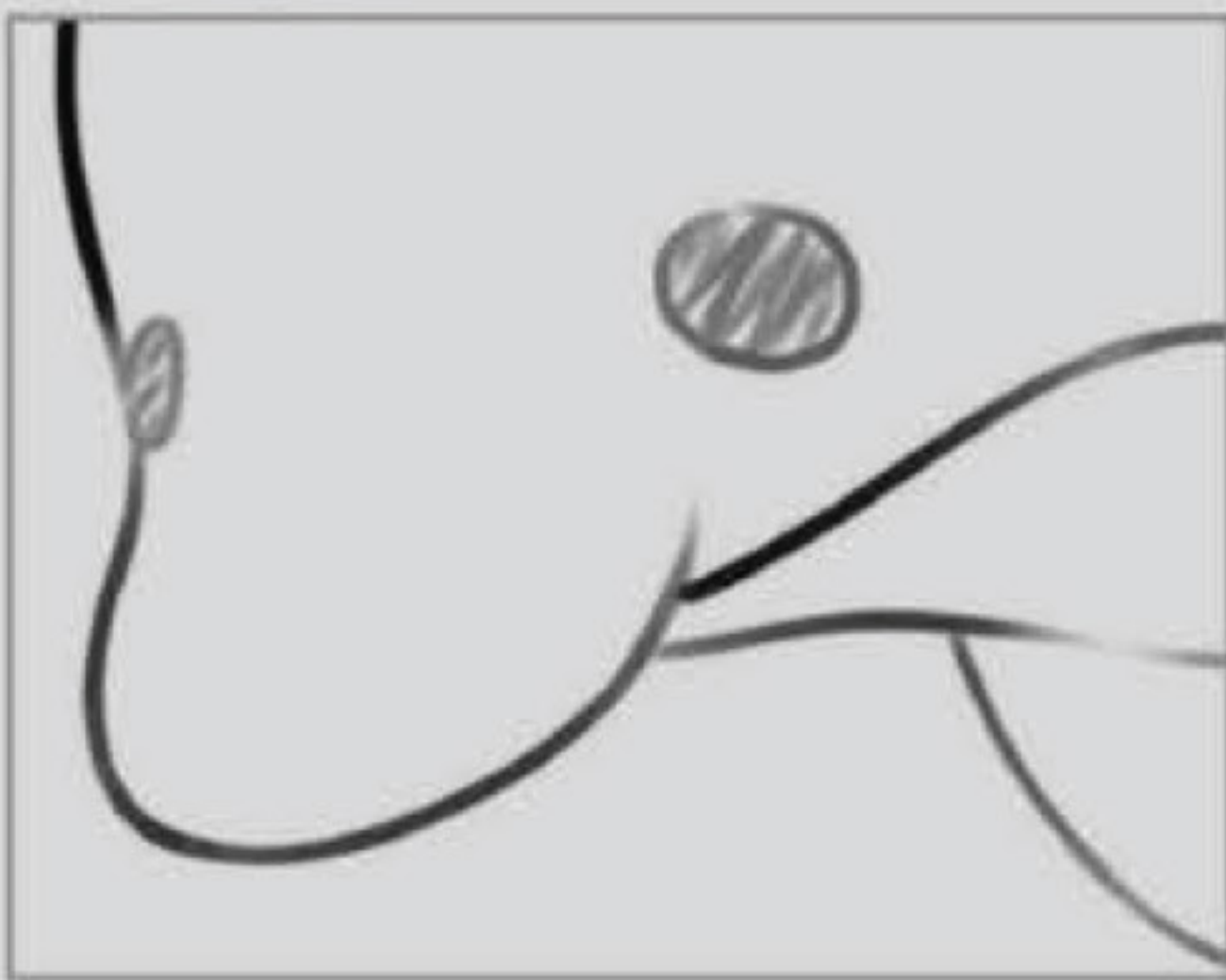
•Airbrush

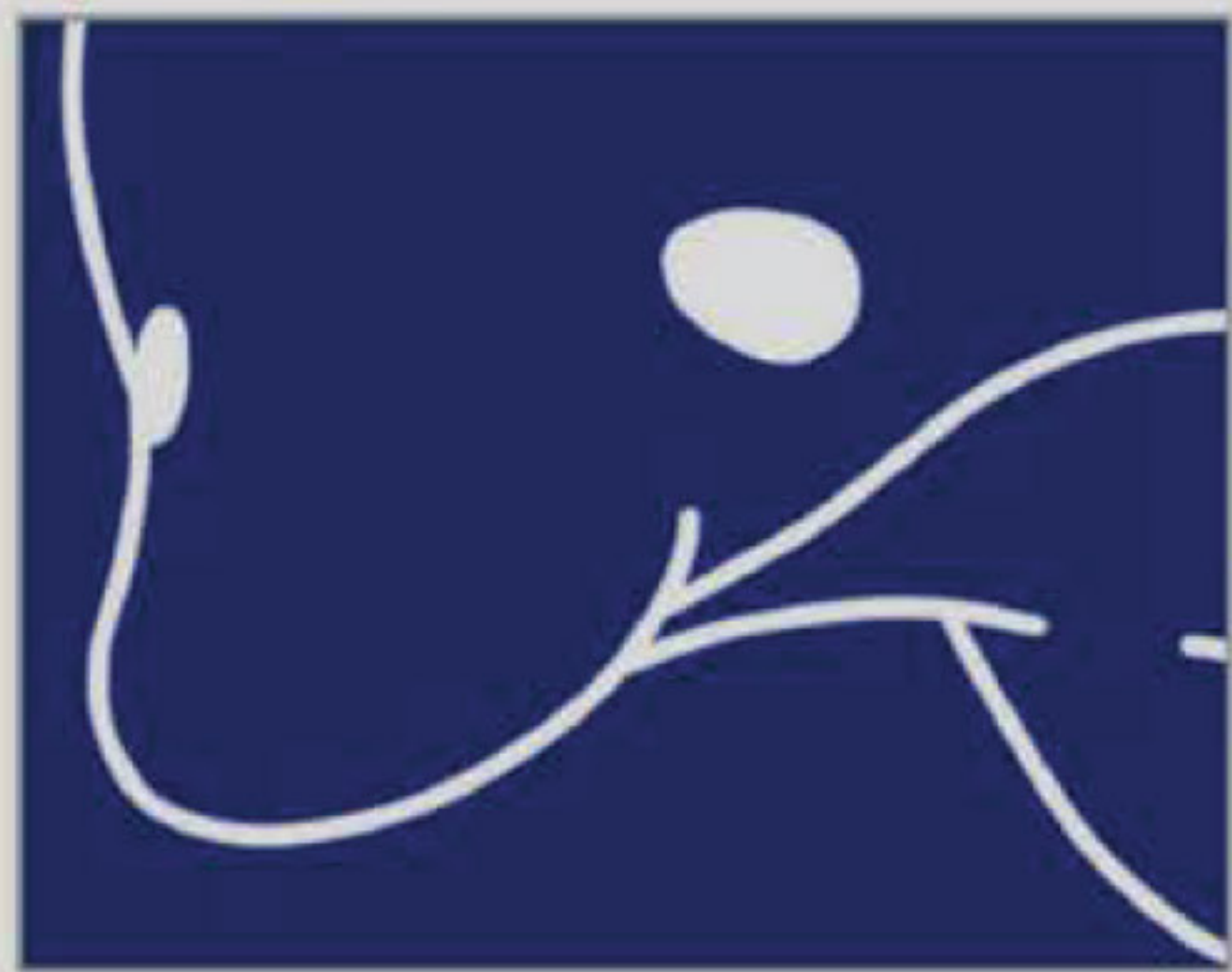
A tool that lets you draw lines like an airbrush by spraying a mist of paint for coloring. As you apply more layers, the color will gradually become darker.

·Pen

It is a tool that can be used for thick painting and watercolor-like painting. If you put color on a place that has already been colored, it will be mixed with the color you are trying to paint.

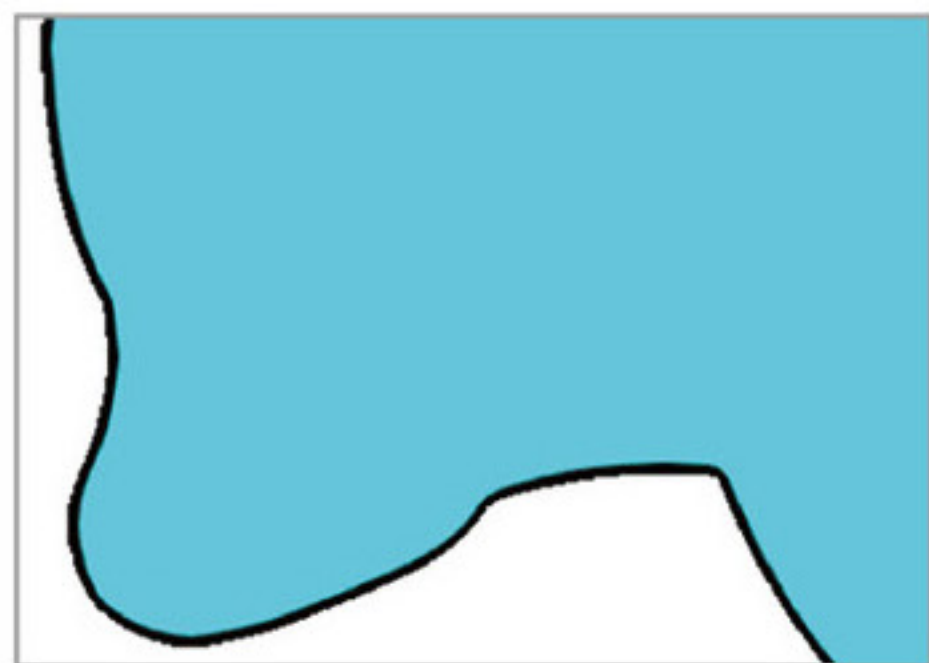
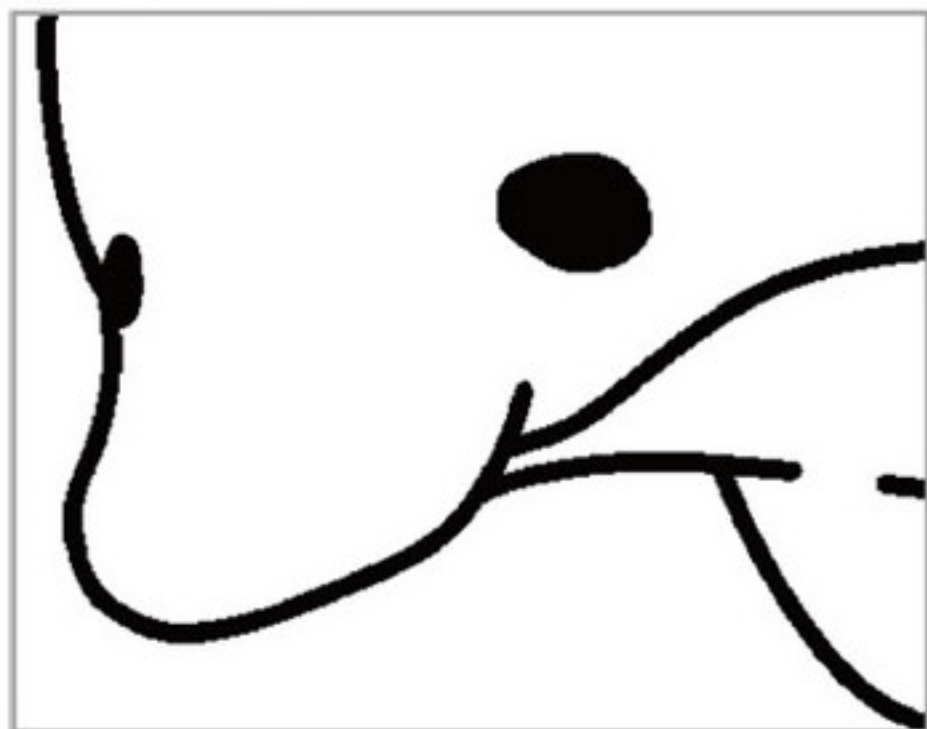
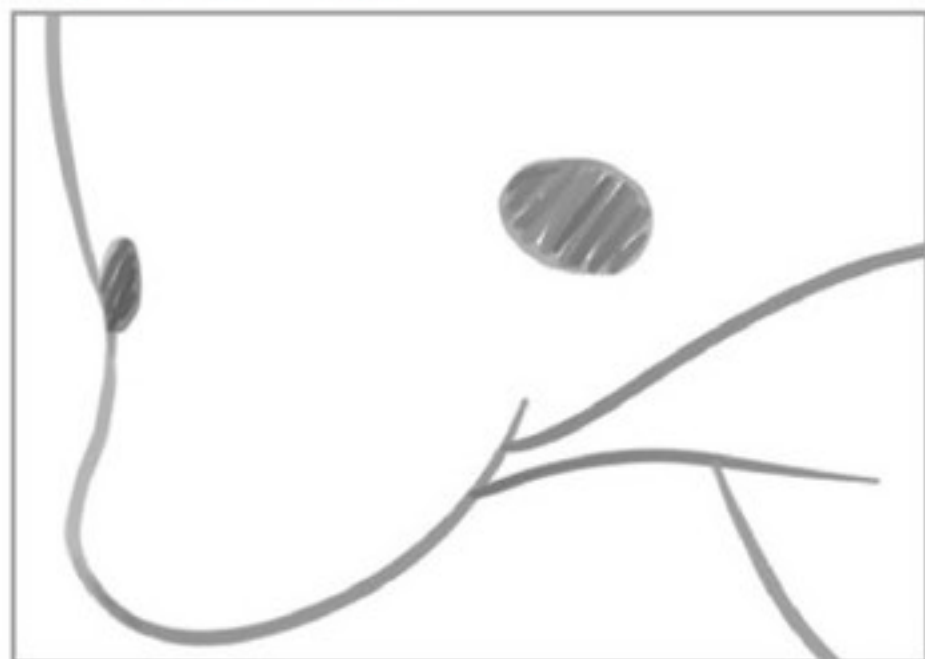
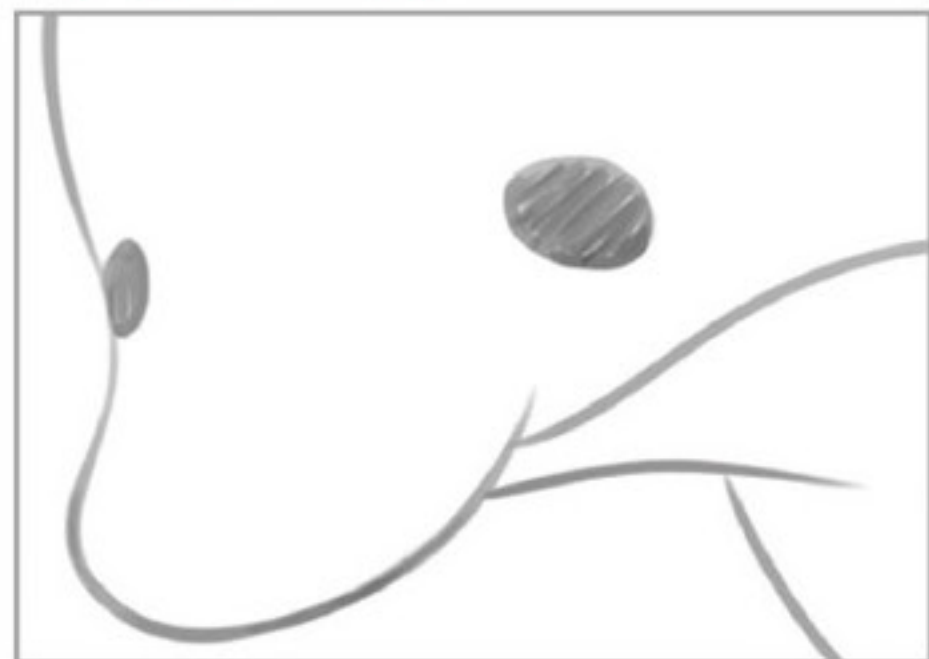
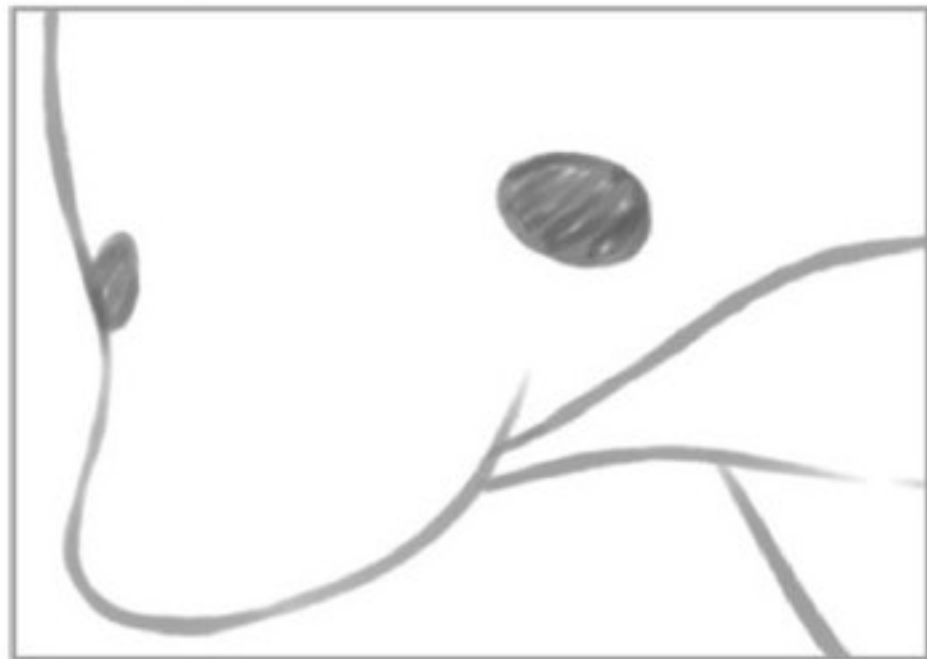
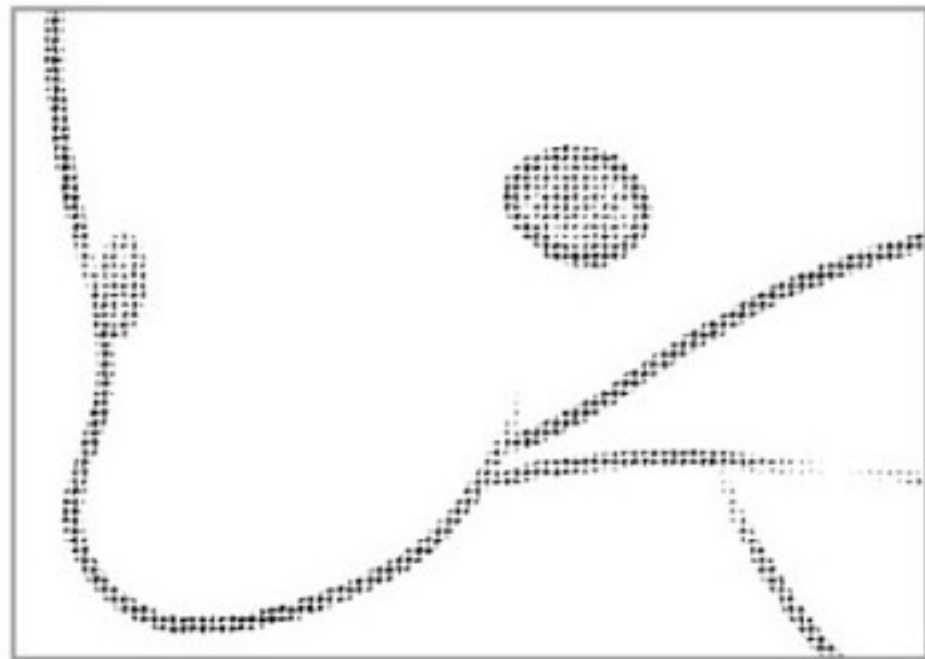
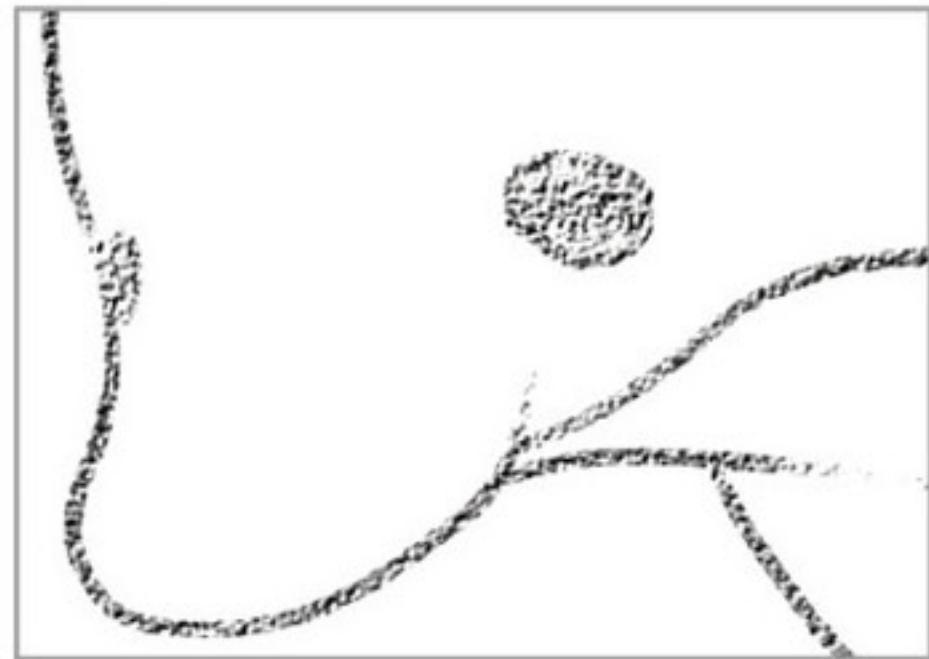
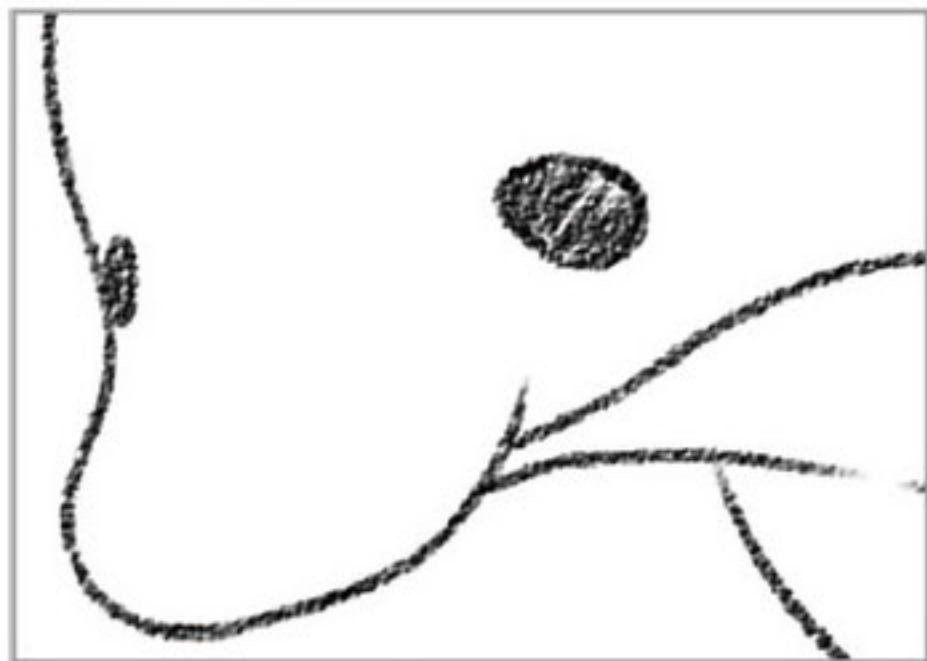
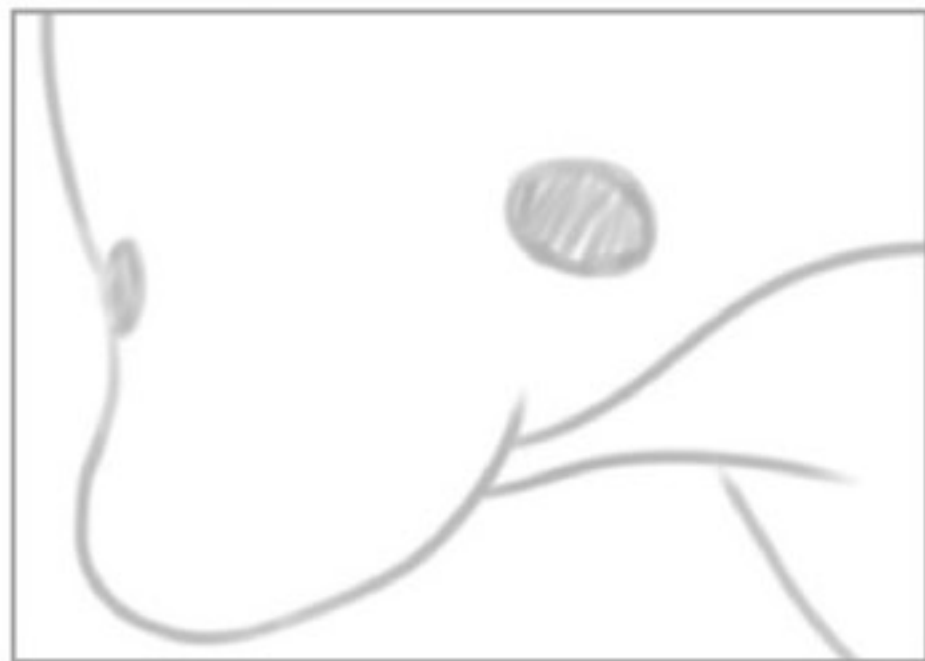
•Watercolor pen

A tool that allows you to paint like transparent watercolor. By adjusting the amount of water, it can 、 グ also be used for blurring and drawing radiations. The sample is drawn with the moisture content lowered to 50.

•Marker

Like a water-based marker, it is a tool that allows you to paint with a touch that allows the ink to seep into the paper.

·eraser

Like an eraser, you can erase unnecessary parts, lighten the color, or draw a line with a transparent color on the filled area.

● 選択ペン
ペンで描くように選択することができます。ペン同様、選択する際のブラシのサイズや濃度なども変更できます。

● 選択消し
選択ペンで選択した部分を消すことができるツールです。こちらもブラシのサイズや濃度などが変更できます。

● バケツ
バケツをひっくり返したように、領域内を丸ごと着色するツールです。囲みなどを着色する際は、線の端がきちんと閉じている必要があります。

● 2値ペン
塗る・塗らないという2つの値で着色するため、線のエッジがぼけず、くっきりした塗りができるツールです。

● 水彩筆9版
SAIがテスト版だったころのブラシです。水彩筆のバリエーションでとして好みで使い分けるとよいでしょう。サンプルは水分量を50まで下げて描いています。

● 水彩筆10版
こちらも、SAIがテスト版だったころのブラシです。水彩筆のバリエーションでとして好みで使い分けるとよいでしょう。サンプルは水分量を50まで下げて描いています。

● 旧水彩
水彩筆のバリエーションですが、面白いタッチです。にじみが強めに設定されているので、筆圧によってはよれたような線が描けます。

● キャンバスアクリル
丸筆のブラシ形状と、キャンバスのブラシテクスチャが初期設定されたブラシです。キャンバスに丸筆で描いたような塗りが再現できます。

● 画用紙アクリル
丸筆のブラシ形状と、画用紙のブラシテクスチャが初期設定されたブラシです。画用紙に丸筆で描いたような塗りが再現できます。

● クレヨン
にじみ＆ノイズと、画用紙のブラシテクスチャが初期設定されたブラシです。画用紙にクレヨンで描いたようなやわらかな描き味です。

● ぼかし
色をぼかしたり、延ばしたり、なじませるのに使います。水彩筆よりもぼかし味の強いツールです。サンプルは水分量とぼかし筆圧を50まで下げて描いています。

• Select Ben

You can choose to draw with a pen. As with the pen, you can change the brush size, density, etc. when making selections.

• Erase selection

This is a tool that allows you to erase the part selected with the selection pen. Here you can also change the size and density of the brush.

·bucket

This is a tool that colors the entire area like an upside down bucket. When coloring boxes etc., the line ends must be properly closed.

• binary ben

Coloring is done with two values, fill and unfill, so the edge of the line is not blurred, and it is a tool that can be filled.

•Watercolor pen version 9

This is a brush from when SAI was a test version. It is a good idea to use them according to your preference as a variation of the watercolor brush. The sample is drawn with the water content lowered to 50.

•Watercolor pen version 10

This is also a brush from when SAI was a test version. As a variation of watercolor brushes, you can use them as you like. The sample is drawn with the moisture content lowered to 50.

• Old watercolor

It is a variation of the watercolor brush, but it has an interesting touch. Bleeding is set to strong, so you can draw a wrinkled line depending on the pen pressure.

•Canvas acrylic

A brush with a round brush shape and a canvas brush texture set by default. You can reproduce the painting as if drawn with a round brush on the canvas.

• Drawing paper acrylic

This is a brush with a round brush shape and a drawing paper brush texture set by default. You can reproduce the painting as if drawn with a round brush on drawing paper.

• Crayons

Bleed & noise and drawing paper brush texture are the default brushes. It has a soft drawing feel like drawing with crayons on drawing paper.

• Blur

Used to blur, extend, and blend color. This is a tool with a stronger gradation effect than the watercolor brush. The sample is drawn with the amount of moisture and blur pen pressure lowered to 50.

それぞれのブラシで描いた線を並べてみると、次のようになります。

鉛筆
エアブラシ
筆
水彩筆
マーカー
消しゴム
2値ペン
水彩筆9版
水彩筆10版
旧水彩
キャンバスアクリル
画用紙アクリル
クレヨン
ぼかし

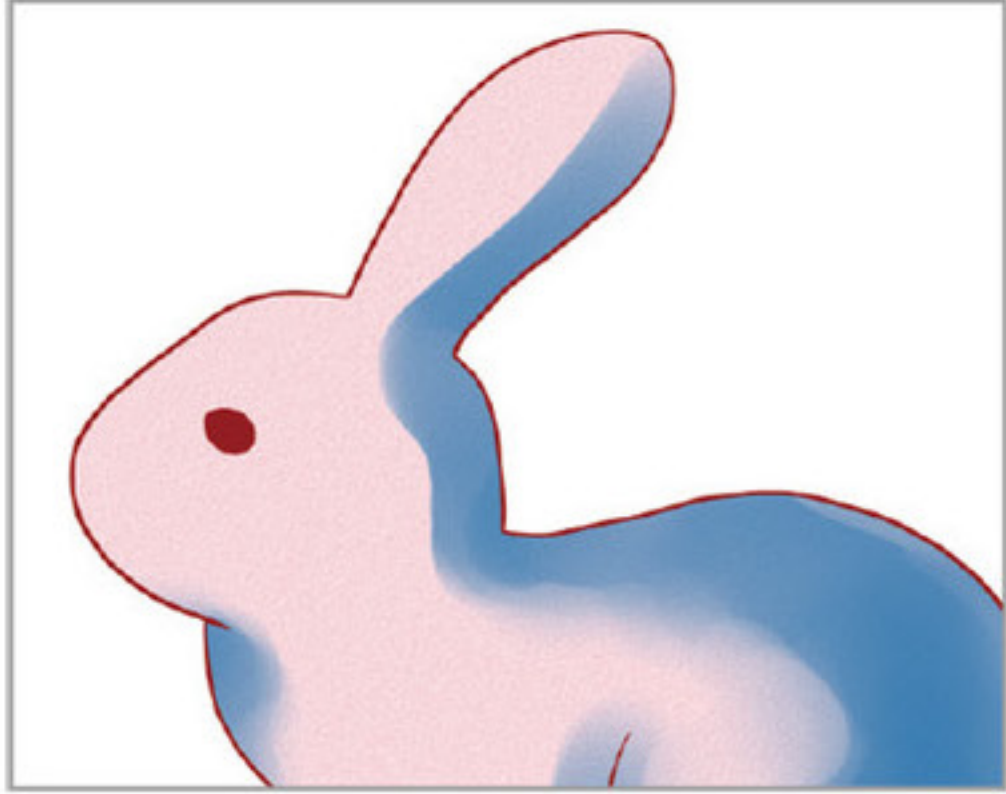
ブラシツールのパラメータ

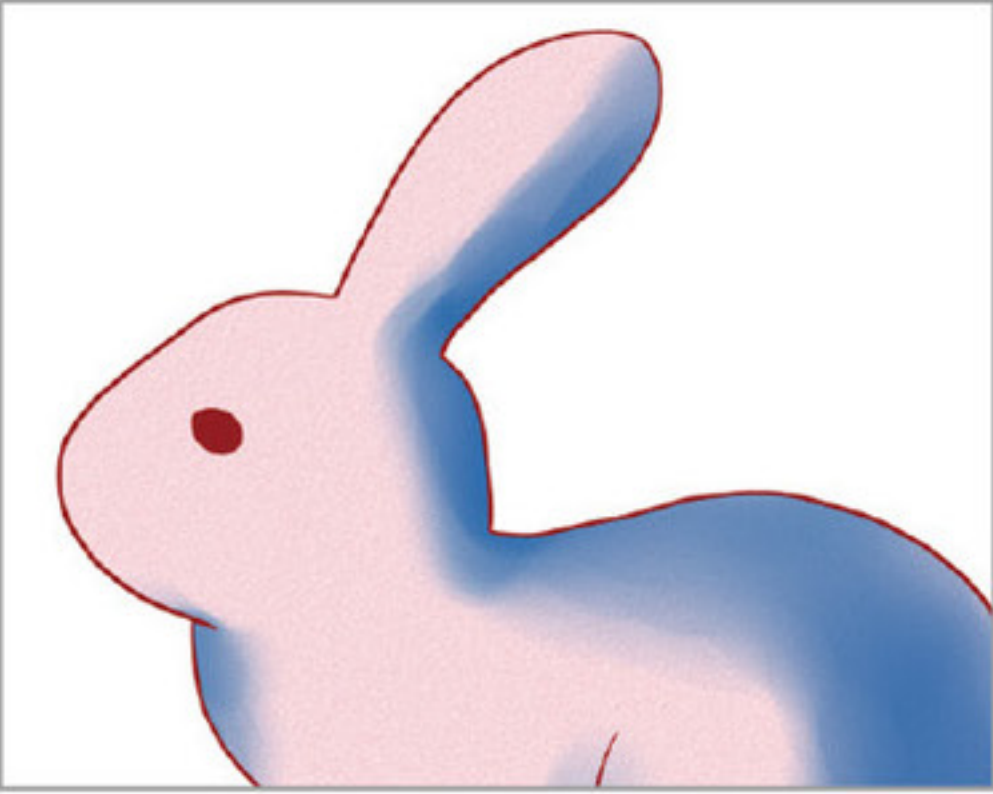
ブラシツールのパレットの下には、数値を変えることで各ツールを設定できるパラメータが表示されています。パラメータは、選択するブラシによって、項目や数値が変わり、それらの数値を変えることで、描きたい線や、塗りたい筆のタッチを作ることが出来ます。

描画モード
ブラシサイズの単位
ブラシ形状
ブラシテクスチャ
輪郭のぼけ具合（筆の硬さ）

●描画モード

主に、重ね塗りをしたときの色表現として、通常・ビビッド・ディープ・乗算の中から選ぶことができます。ただし、ビビッドとディープは、筆、水彩画、マーカーのブラシを選んだときのみ選択できます。それぞれに次のような特徴があります。

●通常

通常の描画を行います。

●ビビッド

重ね塗りする際に、塗ろうとする色の色相が下地と離れている場合、輝度が下がって黒ずんでしまうのを抑制します。特に、筆、水彩筆での使用時に効果があり、筆を重ねても、鮮やかな感じでまとまります。

Brush tool parameters

Below the brush tool bullets are parameters that you can set for each tool by changing the values. Depending on the selected brush, parameters and values change, and by changing those values, you can create the lines you want to draw and the touch of the brush you want to paint.

drawing mode

brush size units

brush shape

brush texture

Contour blur (brush hardness)

usually

brush size ×5.0 100.0

Minimum size 60%

brush density 65

normal circle] 50

[[no texture] 95

Mixing 100

Moisture content 0

Color extension 0

Maintain Opacity

Hoshi pen pressure [50]

■ Detailed settings

drawing quality 2

contour hardness 0

Minimum concentration 0

Maximum density pen pressure 100%

Pen pressure Hard ↔ Ink 132

Pen pressure Density Size color mixture

0.7 0.8 1 1.5 2
2.3 2.6 3 3.5 4
5 6 7 8 9
10 12 14 16 20
25 30 35 40 50
60 70 80 100 120
160 200 250 300 350
400 450 5m

• Drawing mode

usually

brush size ×5.0 100.0

Minimum size 60%

brush density 65

[Normal circle] 50

[no texture] 95

mixed color 100

Water content 0

Color spread 0

keep opacity

blur pressure 50%

usually

Normal

Vivid

deep

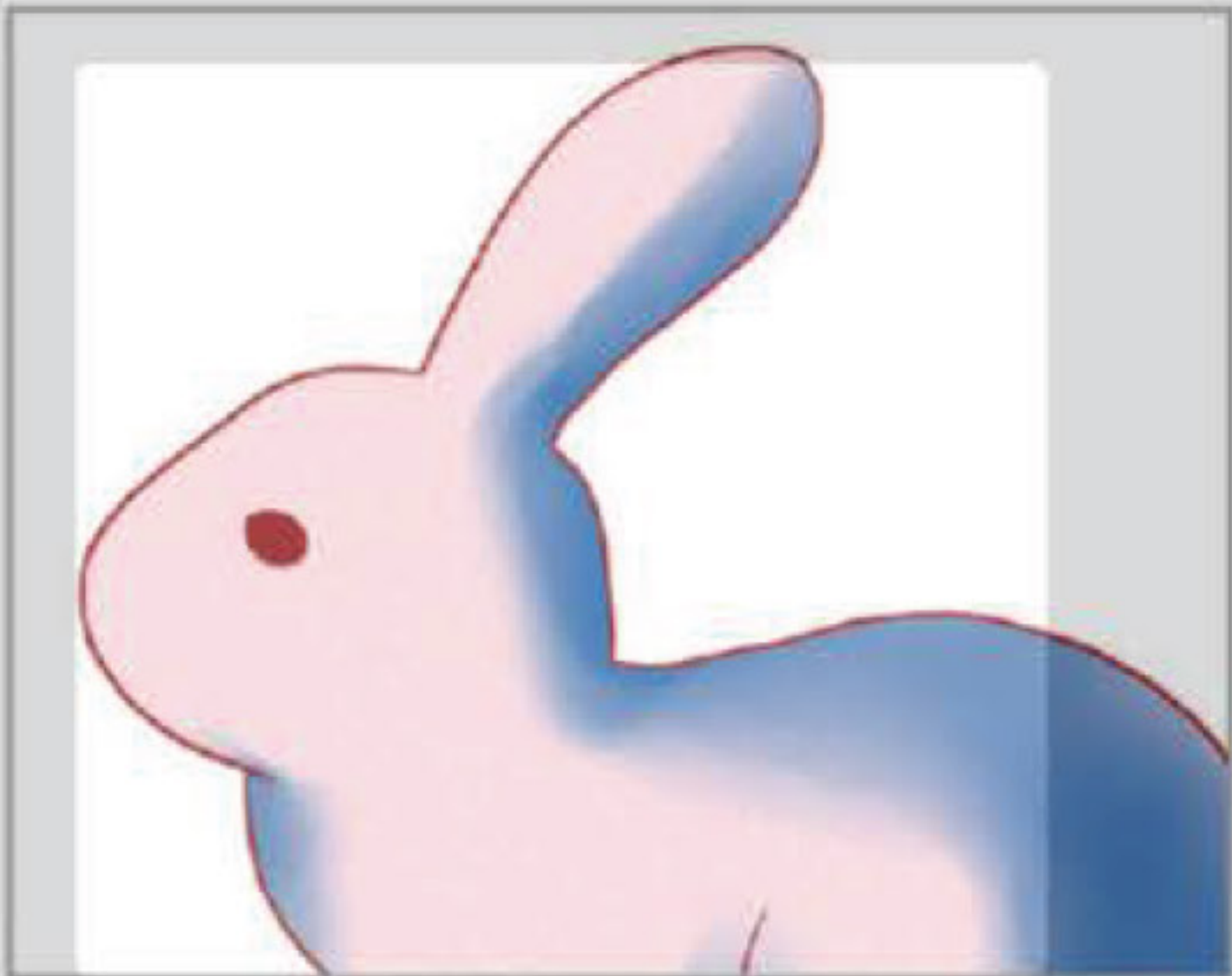
multiplication

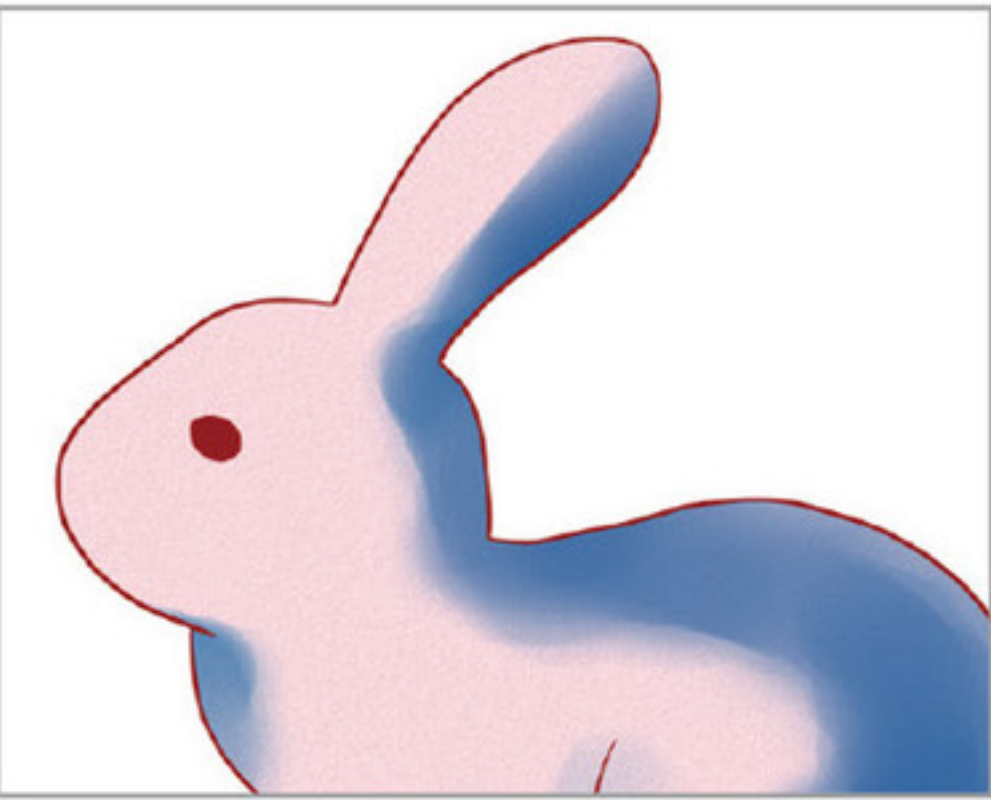
Mainly, you can choose from Vivid/Deep/Multiply as the color expression when layering. However, Vivid and Deep are only available when you select Brush, Watercolor, or Marker brushes. Each has the following characteristics.

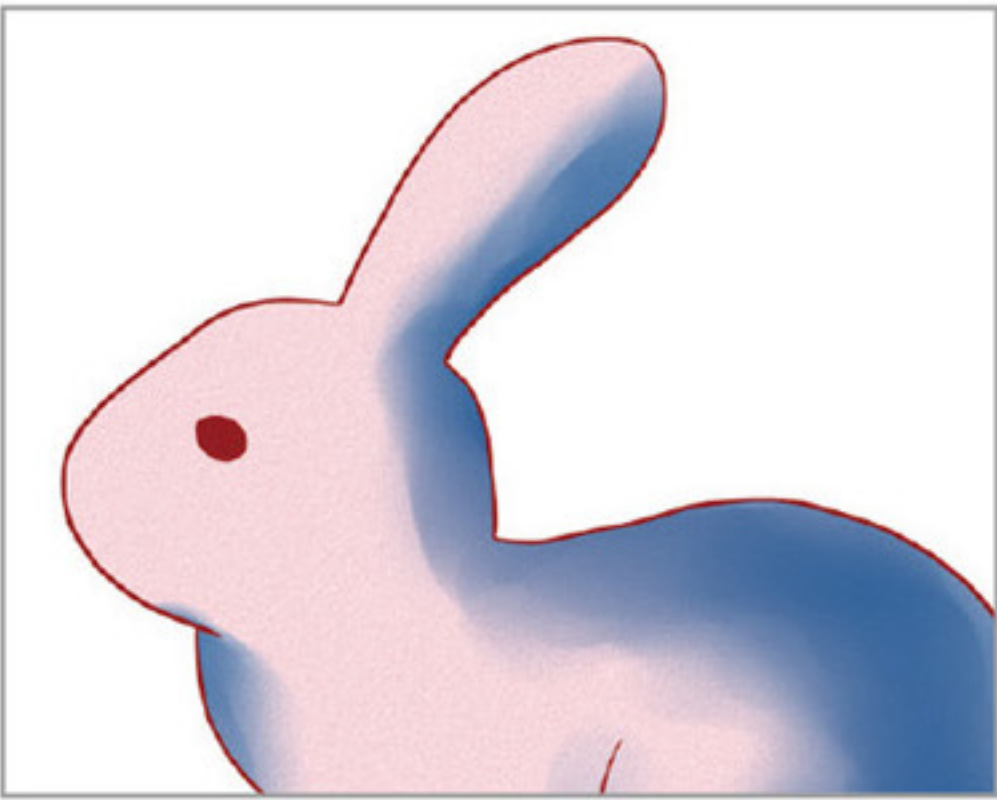
●Normal

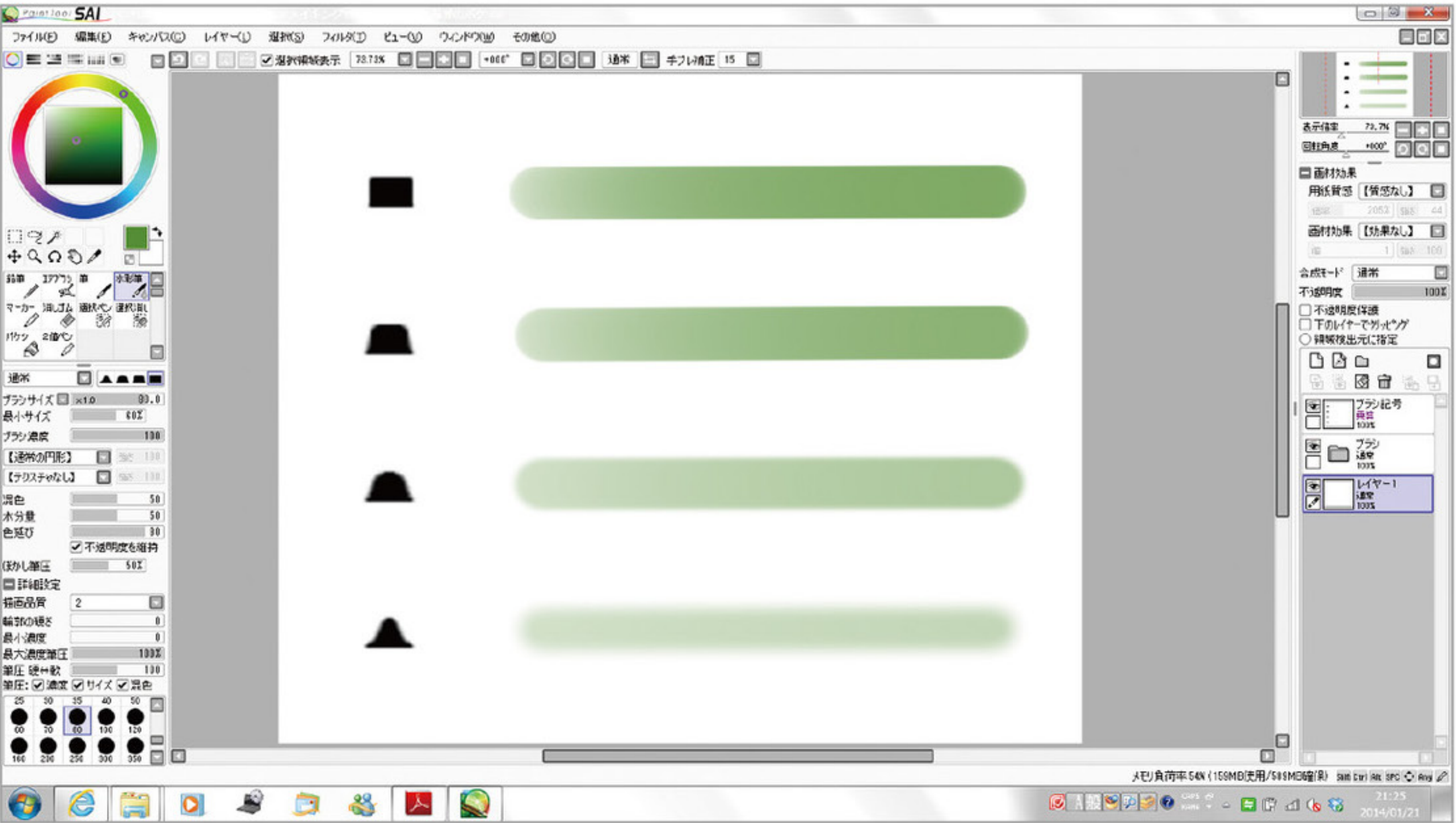
Fu

Draw normally.

● vivid

When overpainting, if the hue of the color to be painted is different from the base, it suppresses the decrease in brightness and darkening. It is especially effective when used with watercolor brushes.

●ディープ

色を重ねていくと、通常と乗算の中間くらいの表現になります。

●乗算

重ね塗りする色と、下地の色が掛け合わされ、筆を重ねるごとに色が暗く沈んでいきます。

●輪郭のぼけ具合（筆の硬さ）

各ブラシの輪郭と形と、ぼけ具合を選ぶことができます。柔らかいものから硬いものまで、４段階の中から選べます。

●ブラシサイズの単位

ブラシサイズを決めるスライダの単位を指定します。スライダの数値に対して、0.1倍、1倍、5.0倍の3つの単位を選べます。

●ブラシサイズ

スライダによって、1~100の範囲でブラシのサイズが設定できます。

●最小サイズ

筆圧が最も小さいときのブラシサイズの数値を設定します。均一な線を描くときなどは、この数値を上げておきます。

●ブラシ濃度

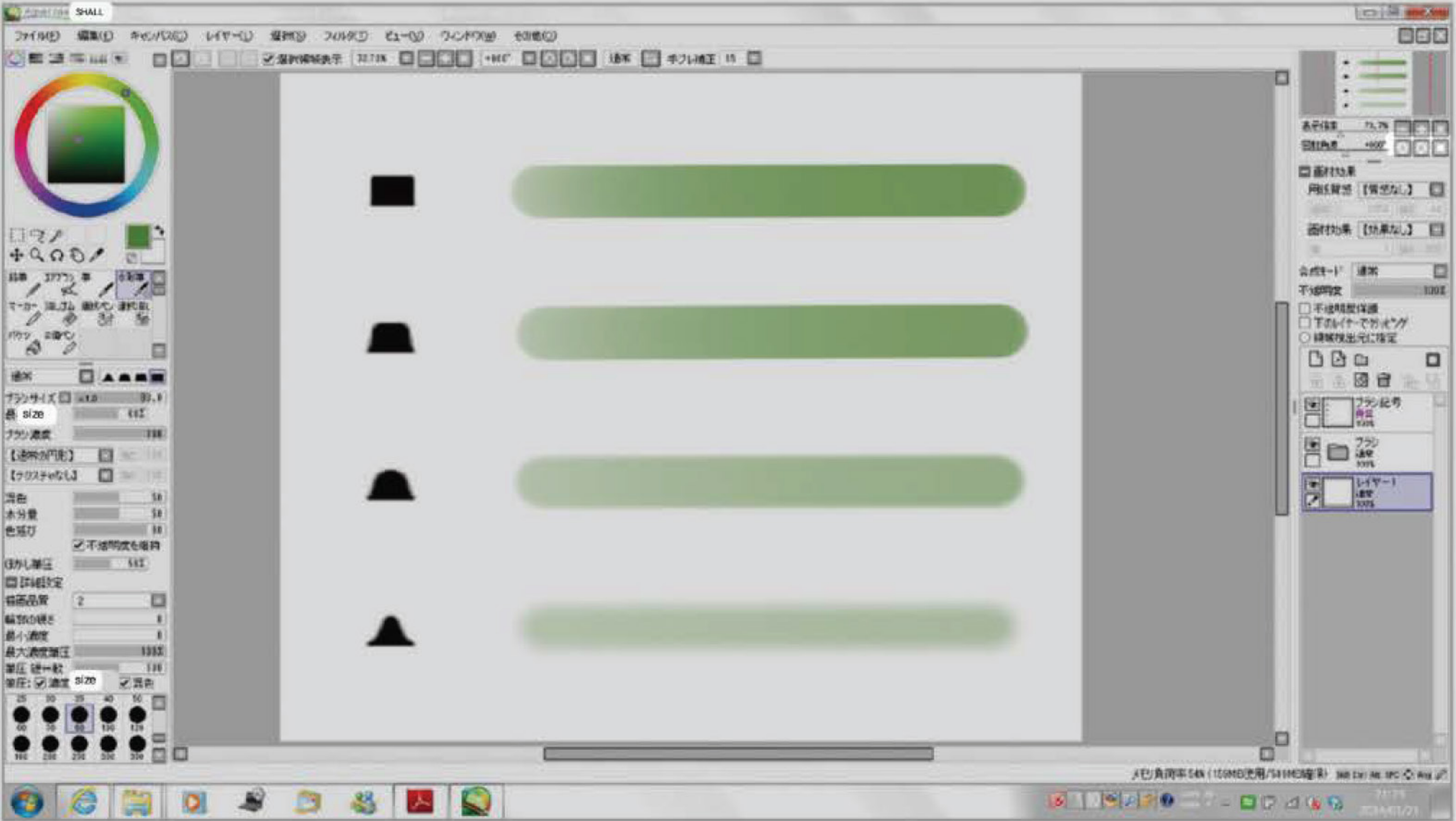
ブラシの濃度の数値を、0から100の範囲で設定します。

• deep

• Multiplication

By layering colors, the expression becomes somewhere between normal and multiplication.

The layered colors are multiplied by the base color, and the colors darken with each brush stroke.

• Contour blur (brush hardness)

You can select the contour and shape of each brush, as well as the amount of bokeh. You can choose from four levels, from soft to hard.

◎ Unit of brush size

Specifies the units for the slider that determines the brush size. You can select 3 units of 0.1, 1, and 5.0 times the value of the slider.

●Brush size

The slider adjusts the brush size from 1 to 100. can be set.

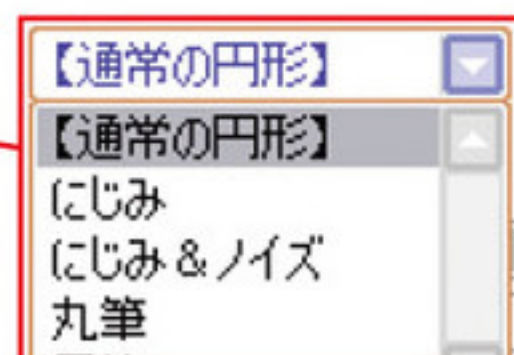
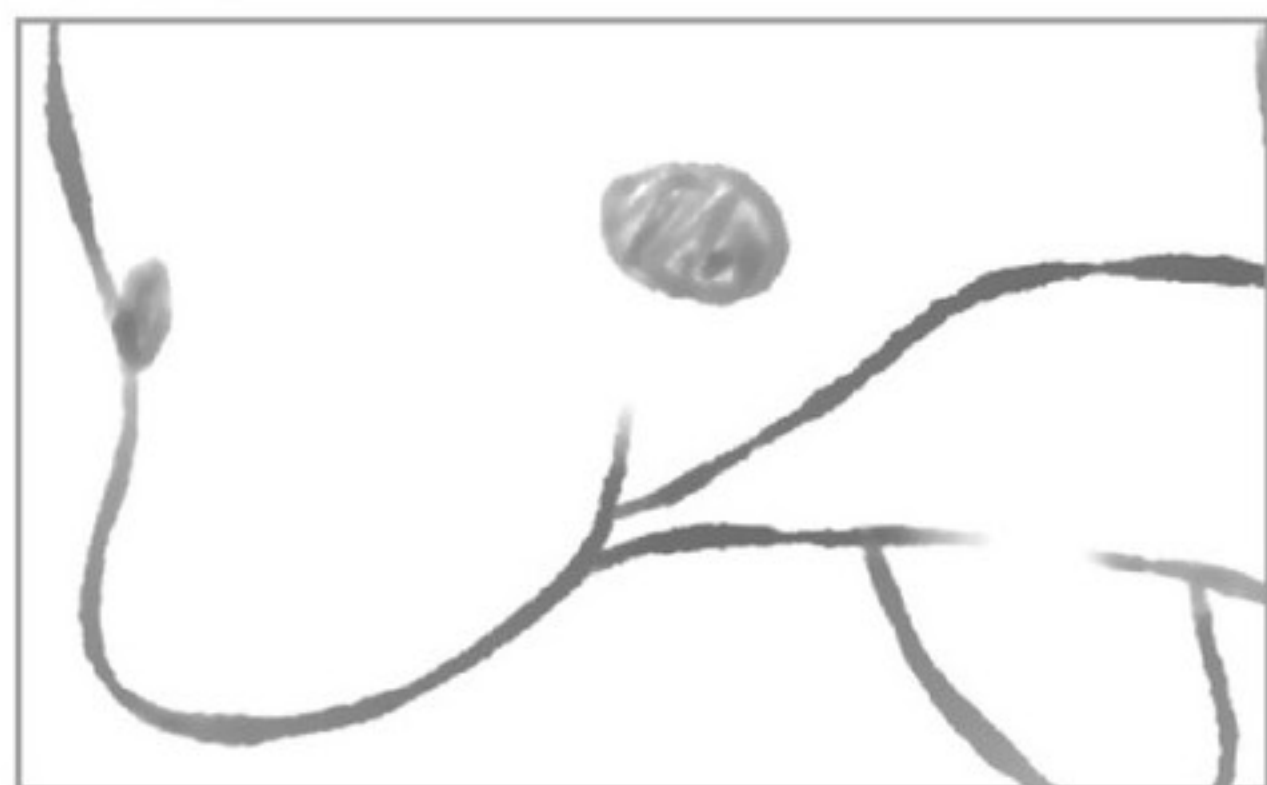
◎Minimum size

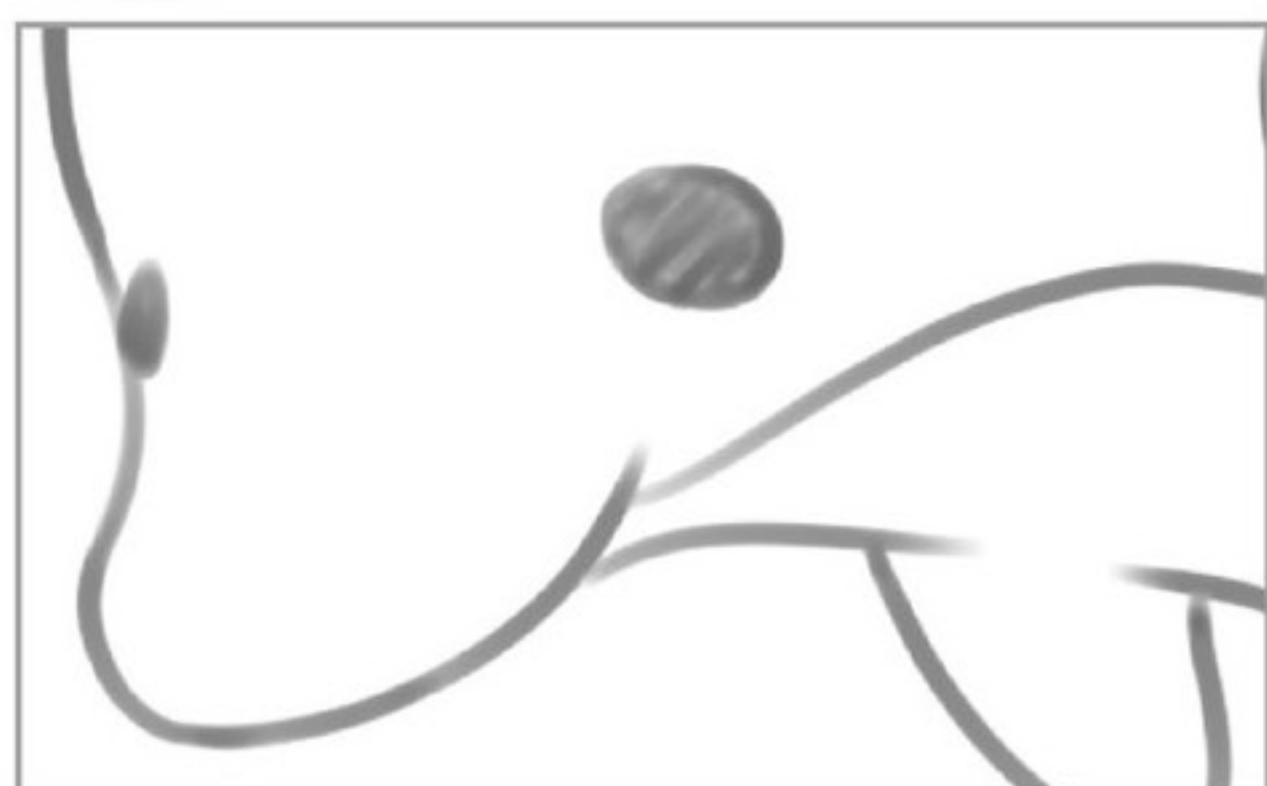
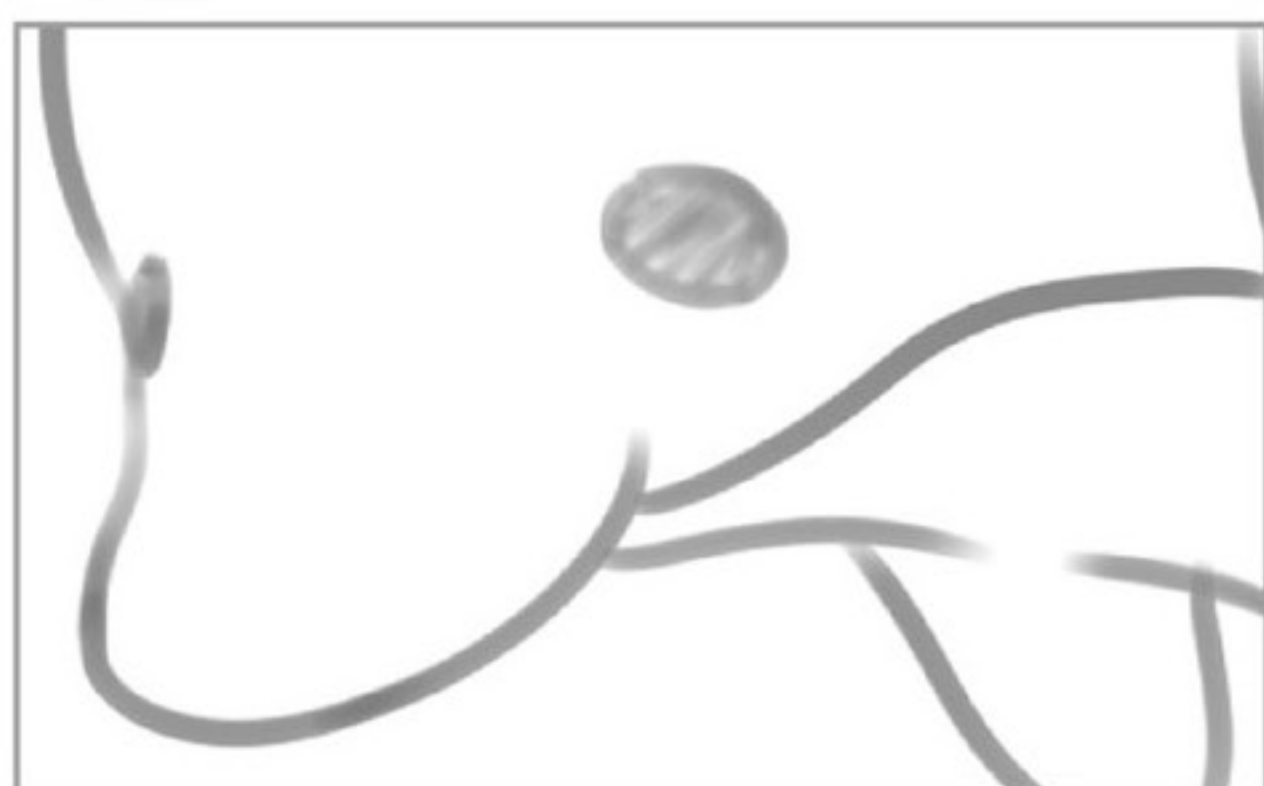
Sets the numerical value of the plush size when the pen pressure is the lowest. Raise this value when drawing a uniform line. to come.

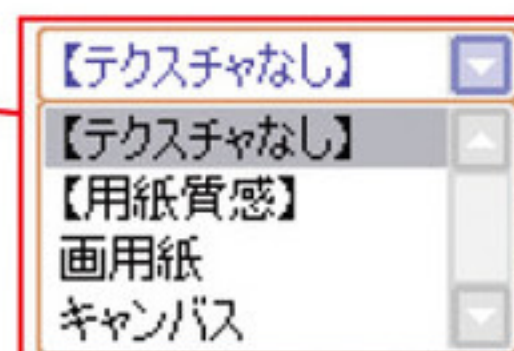
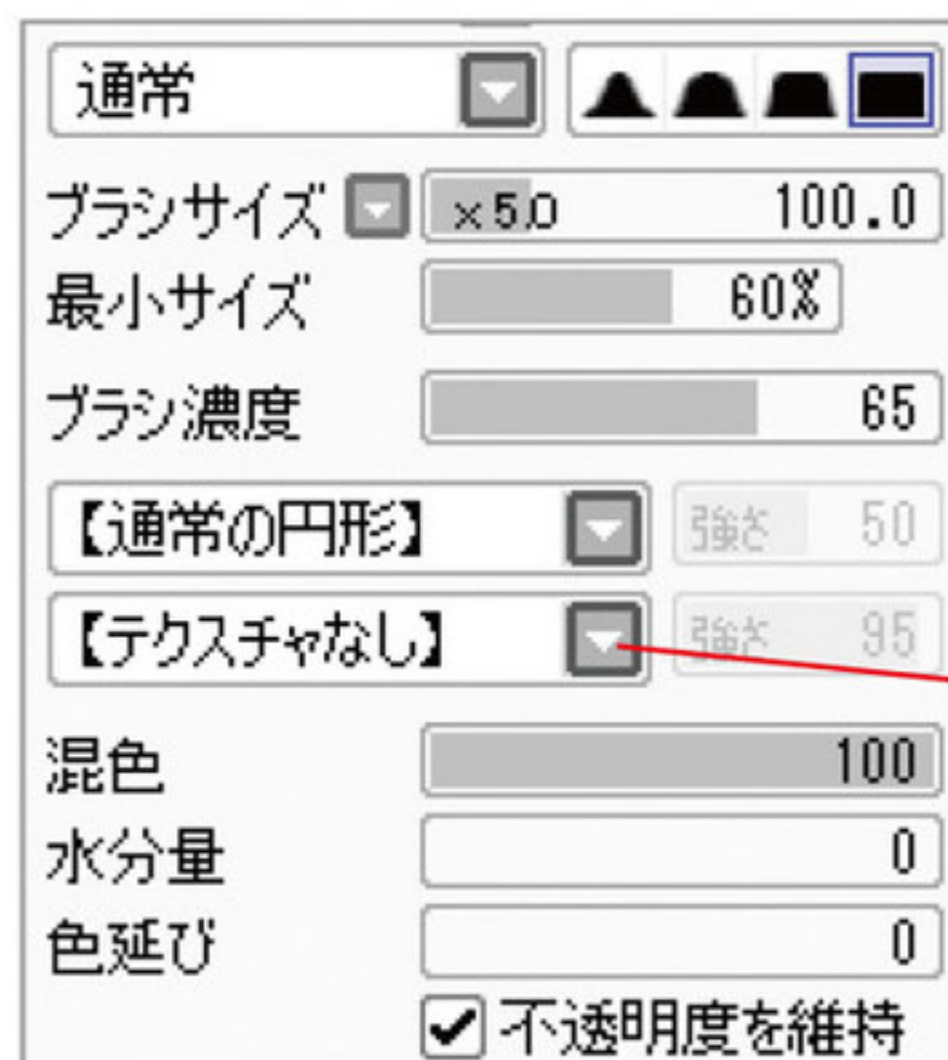
◎Brush Density

Set the brush density value between 0 and 100.

●ブラシの形状

ブラシのにじみの形状や、ブラシの輪郭をリストから選び、形状の出方を右側にあるスライダでコントロールします。初期設定では、「にじみ」「にじみ＆ノイズ」「丸筆」「平筆」の4つが入っており、スライダでは、にじみの強さ、筆の毛の強さを設定できます。また、テクスチャを使って、オリジナルのブラシ形状を追加登録することもできます。

●にじみ

●にじみ＆ノイズ

●丸筆

●平筆

●ブラシテクスチャ

リストから選んで、ブラシに適用するテクスチャを設定します。テクスチャとは、英語で「質感」を表すtextureのことで、ブラシのテクスチャを変えることで、線の質感が変化します。テクスチャの入れ具合（強さ）は、右側のスライダでコントロールします。ブラシのテクスチャも、オリジナルのものを追加することができます。

◎ Brush shape

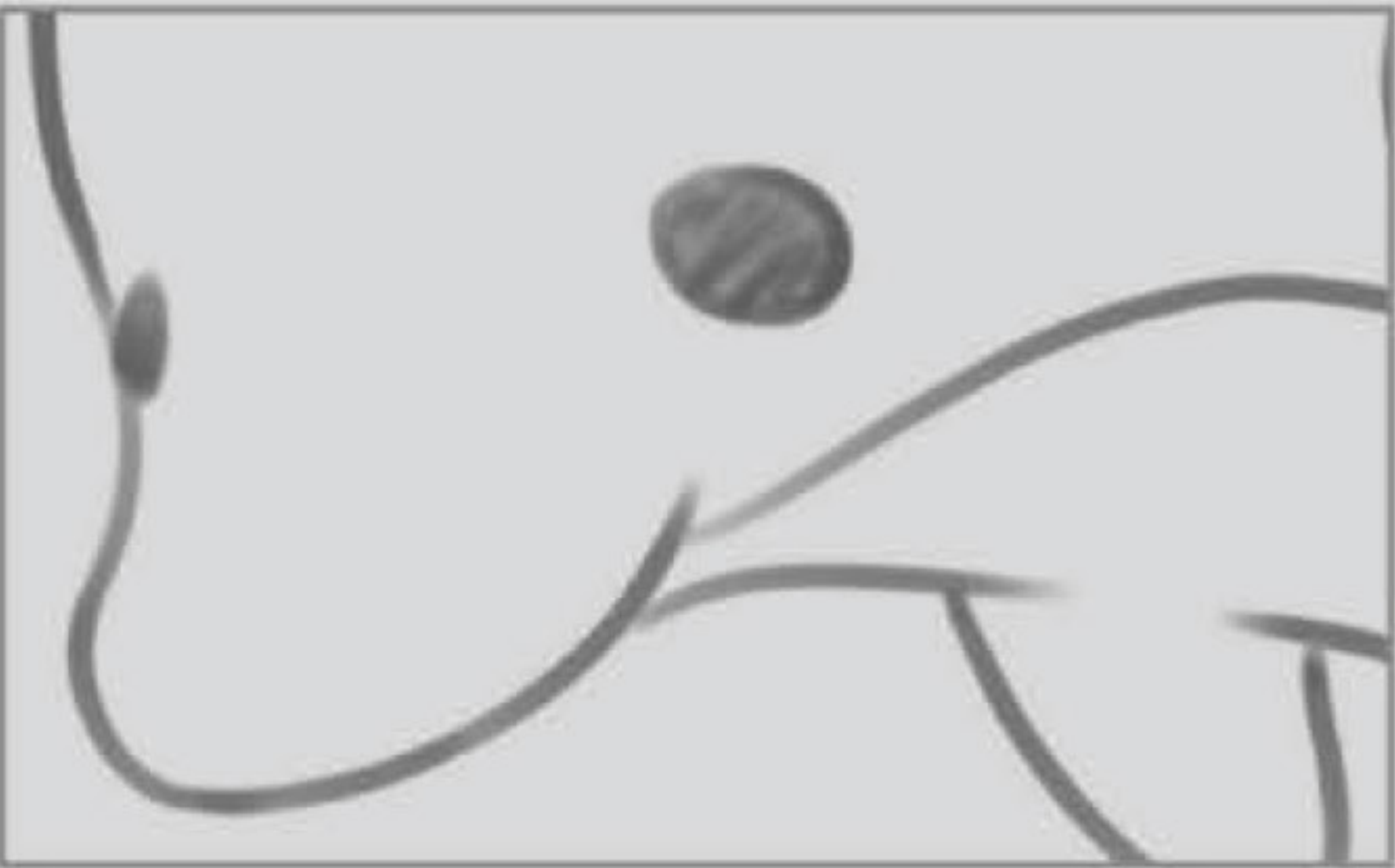
Select the brush bleed shape or brush outline from the list, and control how the shape appears with the slider on the right. By default, there are four options: "Blur", "Blur & Noise", "Round Brush", and "Flat Brush", and you can set the strength of the blur and the strength of the brush with the slider. You can also register additional original brush shapes using textures.

usually
brush size ×5.0 100.0
Minimum size 60%
brush density 65
[Normal circle] 50
[no texture] 95
Mixing 100
Moisture content 0
Color extension 0
keep opacity

[Shape]
[Normal circle]
Bleed
Bleed & Noise Round
Brush

• Bleed

• Bleeding & Noise

• Round brush

• flat pen

◎Brush texture

Select from the list to set the texture to apply to the brush. Texture is a word that means "texture" in English, and by changing the texture of the brush, the texture of the line changes. The amount of texture (strength) is controlled by the slider on the right. You can also add your own brush textures.

usually
brush size ×5.0 100.0
Minimum size 60%
brush density 65
[Normal circle] 50
[no texture] 95
"Mixed 100
Moisture content 0
Color extension 0
keep opacity

[No texture]
[No texture]
[Paper texture]
Drawing paper
canvas

●混色

描画色と下塗りの色の混ざり具合の数値を設定します。

●水分量

絵の具に対する水分量を設定します。水彩筆やぼかしの場合、水分量が100になると着色はできず、すでに塗った色をぼかす効果になります。一方、水分量を0に設定すると、不透明度を含まないぼかし処理を行います。

●色延び

色の延び率の数値を設定します。数値が少ないと延びず、数値が大きくなるとその分、下地の色が延びます。

●不透明度を維持（筆・水彩筆）

チェックを入れると、色を塗った部分から、透明な部分へ塗り延ばしたときに、不透明度を維持します。

●ぼかし筆圧（水彩筆）

色が出ず、ぼかしのみになる筆圧を指定します。

●詳細設定

チェックを入れると、濃度や筆圧などの詳細な設定ができるようになります。

•描画品質

1（速度優先）から4（品質優先）まで、描画速度を4段階で選べます。

•輪郭の硬さ

線のエッジの硬さの数値を設定します。数値が小さいと柔らかく、大きいと硬くなります。

•最少濃度

タブレットによる筆圧が最も小さいときのブラシ濃度の数値を設定します。

•最大濃度筆圧

ブラシ濃度が最大になるときの筆圧の数値を設定します。

•筆圧　硬⇔軟

タブレットの筆圧感知の数値を設定します。

•筆圧

タブレットによる筆圧で、濃度・サイズ・混色をするかどうか設定します。

●ブラシサイズのリスト

おおまかなブラシのサイズを、リストから選ぶことができます。細かいサイズを選びたい場合は、ブラシサイズのパラメータを使用します。

● mixed color

Set the numerical value of the degree of mixing of the drawing color and the undercoat color.

◎Moisture content

Sets the water content for the paint. In the case of watercolor brushes and gradation, when the water content reaches 100, coloring is not possible and the colors already applied

blur effect. On the other hand, if the moisture content is set to 0, it will be blurred without including opacity.

● Color extension

Set the numerical value of the color elongation rate. If the number is small, it will not extend, and if the number is large, the base color will extend accordingly.

• Maintain opacity (Flower/watercolor brush)

When checked, the opacity will be applied when spreading from the colored part to the transparent part. maintain.

◎ Blur pressure (watercolor brush)

Specifies the pen pressure that produces no color and only blur.

◎ Detailed settings

When checked, detailed settings such as density and pen pressure can be made.

•Drawing quality

You can choose from 4 levels of drawing speed, from 1 (speed priority) to 4 (quality priority).

Contour hardness

Sets the hardness value for line edges. The smaller the number, the softer, and the larger the number, the harder.

•Minimum concentration

Sets the numerical value of the brush density when the pen pressure with the tablet is the lowest.

• Maximum density writing pressure

Sets the numerical value of the pen pressure when the brush density is maximized.

- pen pressure hard and soft

Sets the pressure sensitivity value of the tablet.

• Pen pressure

Set whether or not to mix the density and size with the pen pressure of the tablet.

◎ Brush size list

You can select a rough brush size from the list. If you want to choose a finer size, use the

brush size parameter.

ペン入れツール

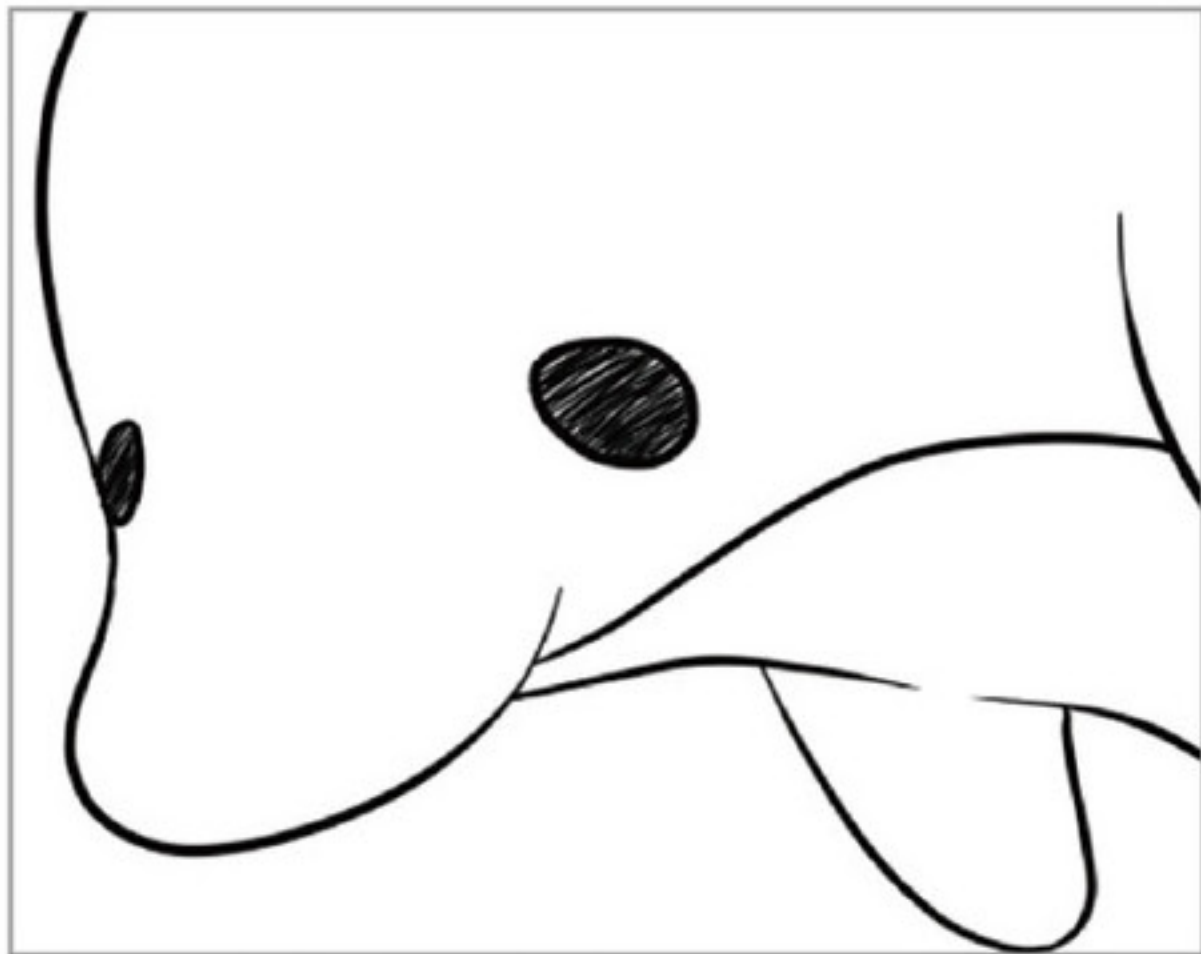
ブラシツールで描いた線を修正するには、アナログで線を描くときと同様に、上塗りするか、線を消すかしか方法がありませんが、ペン入れツールを使うと、描いた線を後から延ばしたり、太くしたり、曲げたりといったように、自由に修正することができます。

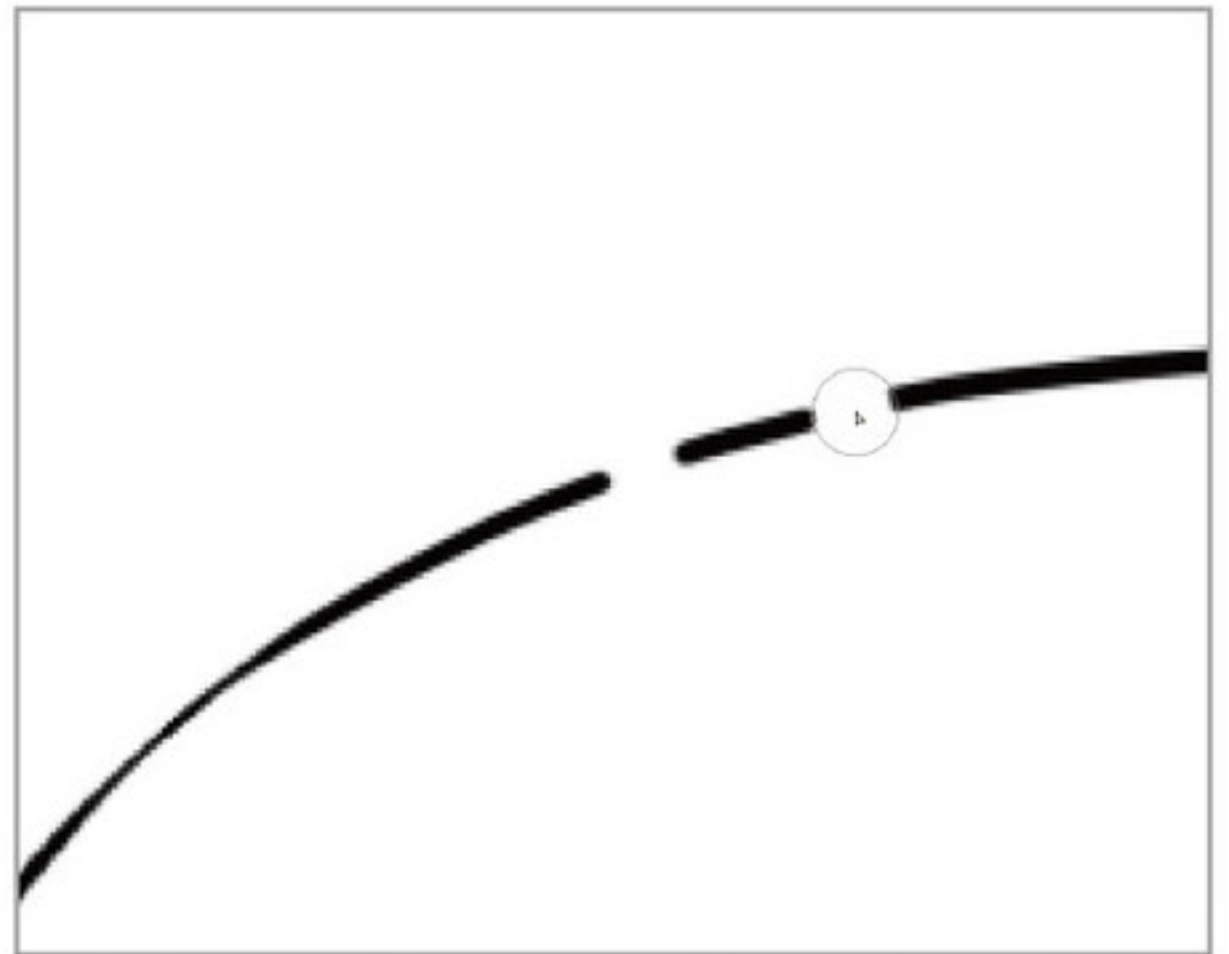
●ペン入れツールの基本

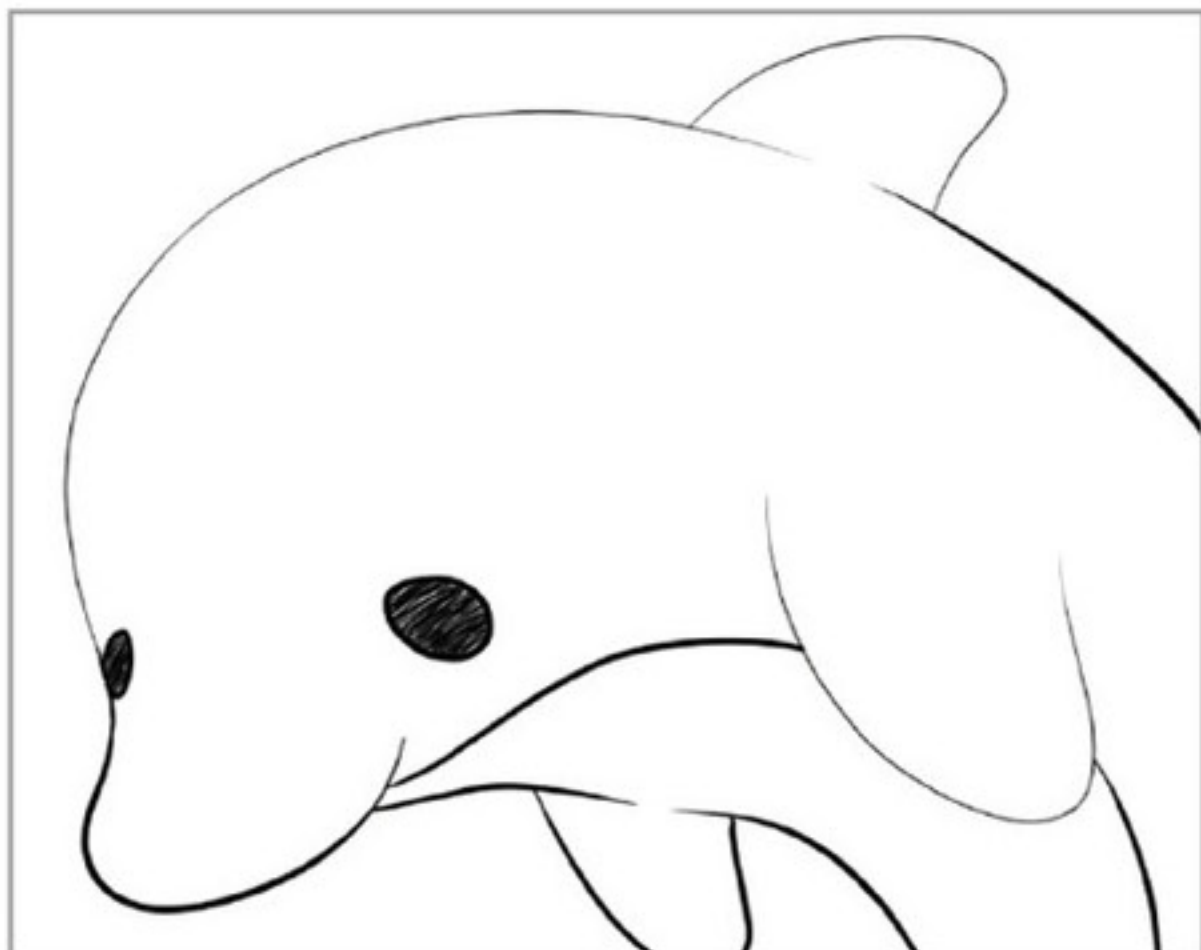
ペン入れツールを使うには、「レイヤー」から「新規レイヤー（ペン入れ）」をクリックするか、レイヤーの上にあるパレット内の「ペン入れレイヤーの新規作成」をクリックして、ペン入れレイヤーを新規作成します。すると、ブラシツールのトレイが、ペン入れツールのものに切り替わります。ペン入れツールには次のものが入っています。

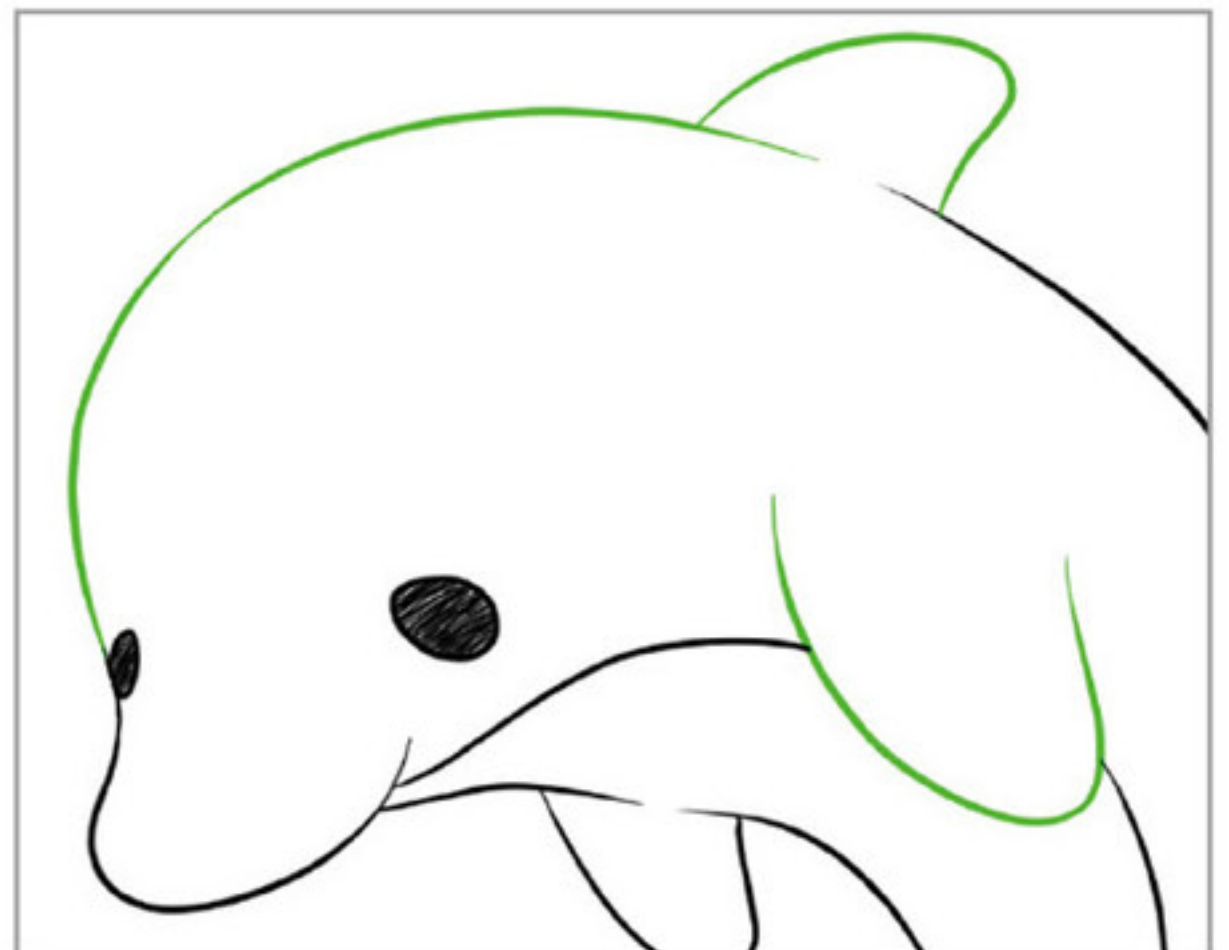
ペン入れ　修正液　線変更　色変更
制御点　筆圧　選択ペン　選択消し
曲線　折線

ペン入れ　修正液　線変更　色変更
制御点　筆圧　選択ペン　選択消し
曲線　折線

●ペン入れ

後から再編集の可能な線を、フリーハンドで描くことができます。

●修正液

後から再編集の可能な線を、フリーハンドで描くことができます。

●線変更

線の濃度や太さを後から変えたいときに使います。線変更ツール時に表示されているブラシの数値や線の太さ、濃度を入力すると、線がその値に変わります。

●色変更

線の色を後から変えたいときに使います。変えたい色の描画色を選んだ後、線をクリックすると、線の色が反映されます。

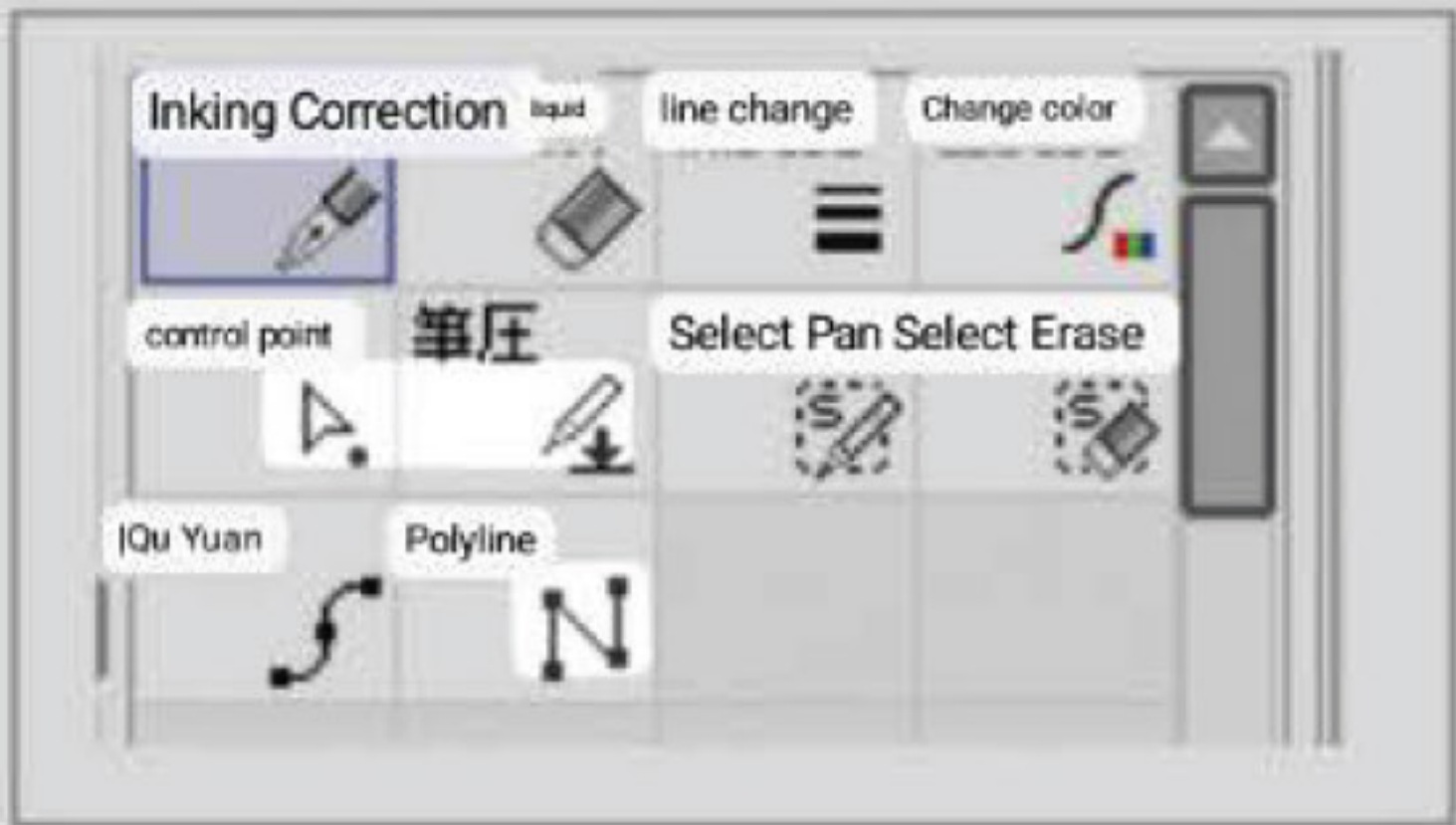
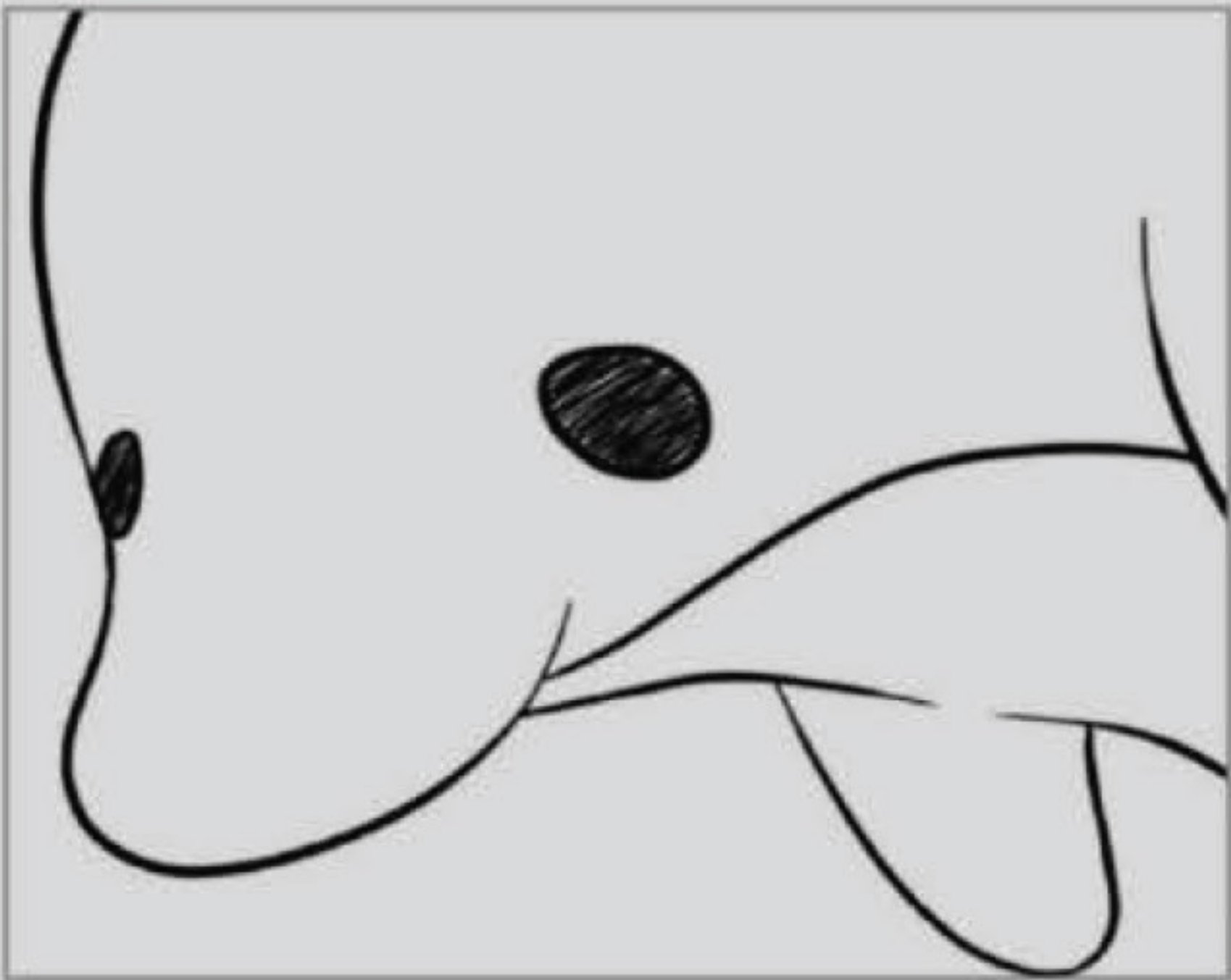
inking tool

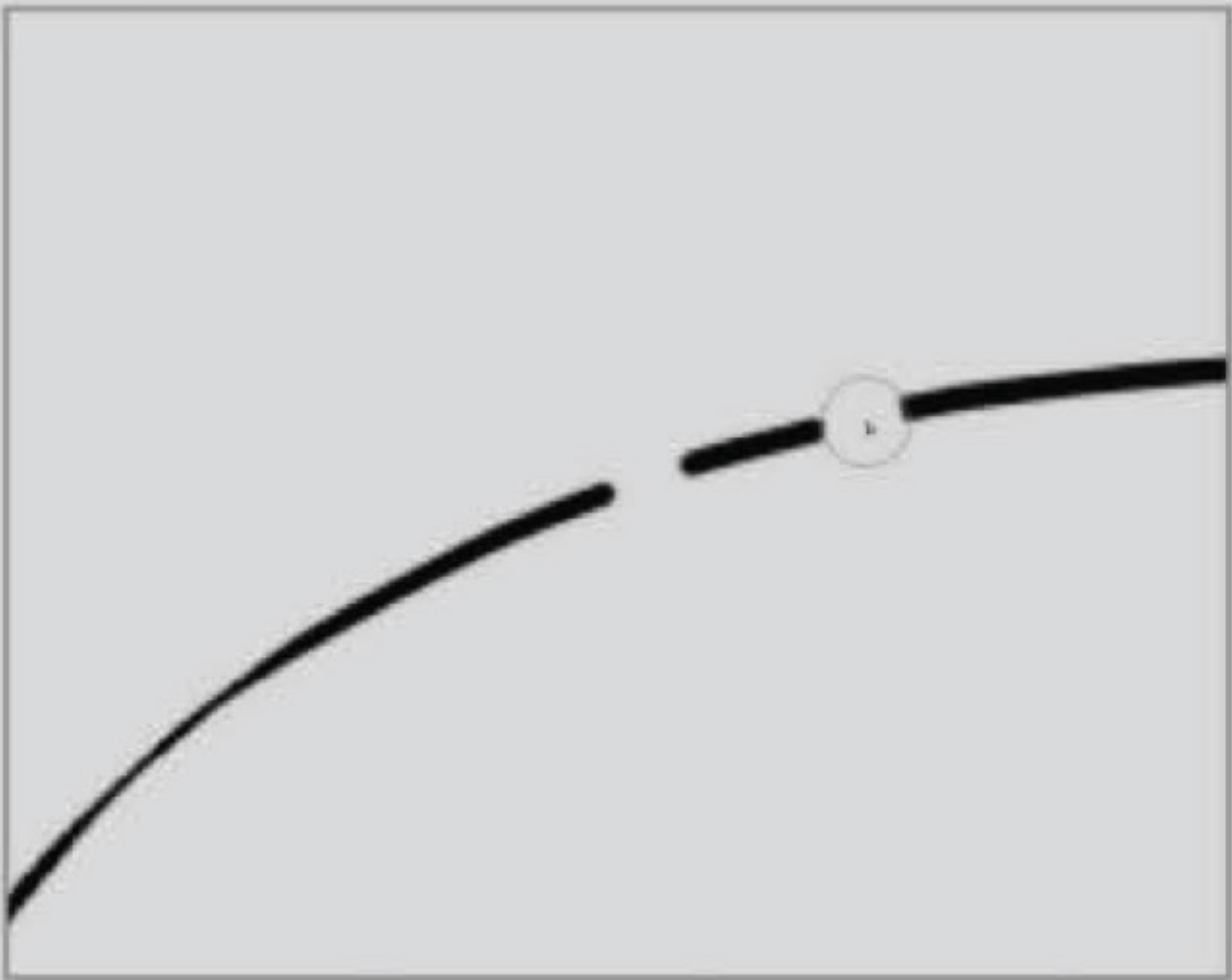
To correct a line drawn with the brush tool, there are no other methods than overpainting or erasing the line, just like when drawing a line with an analog tool. You can freely modify it by making it thicker, bending it, and so on.

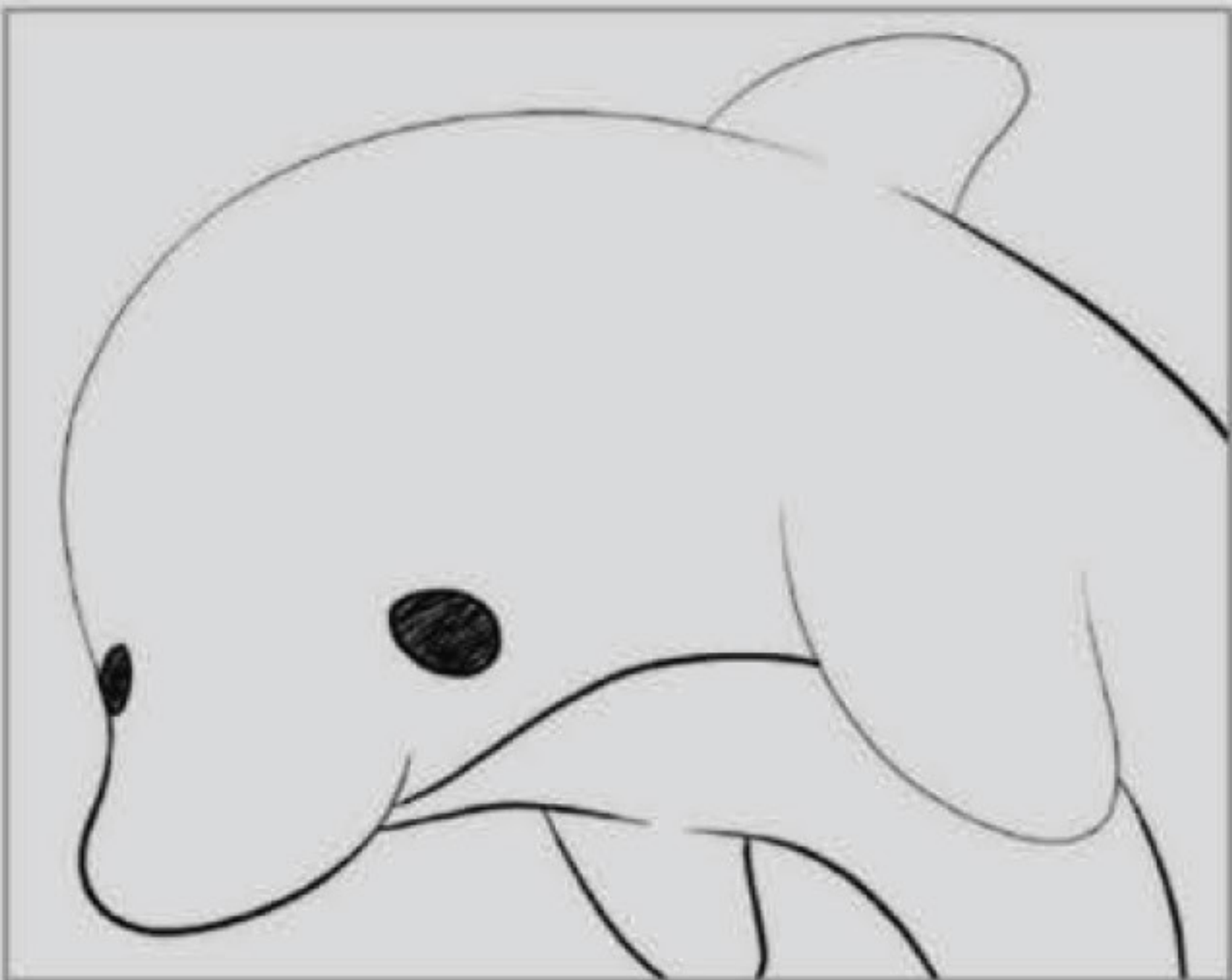
◎ Basics of inking tools

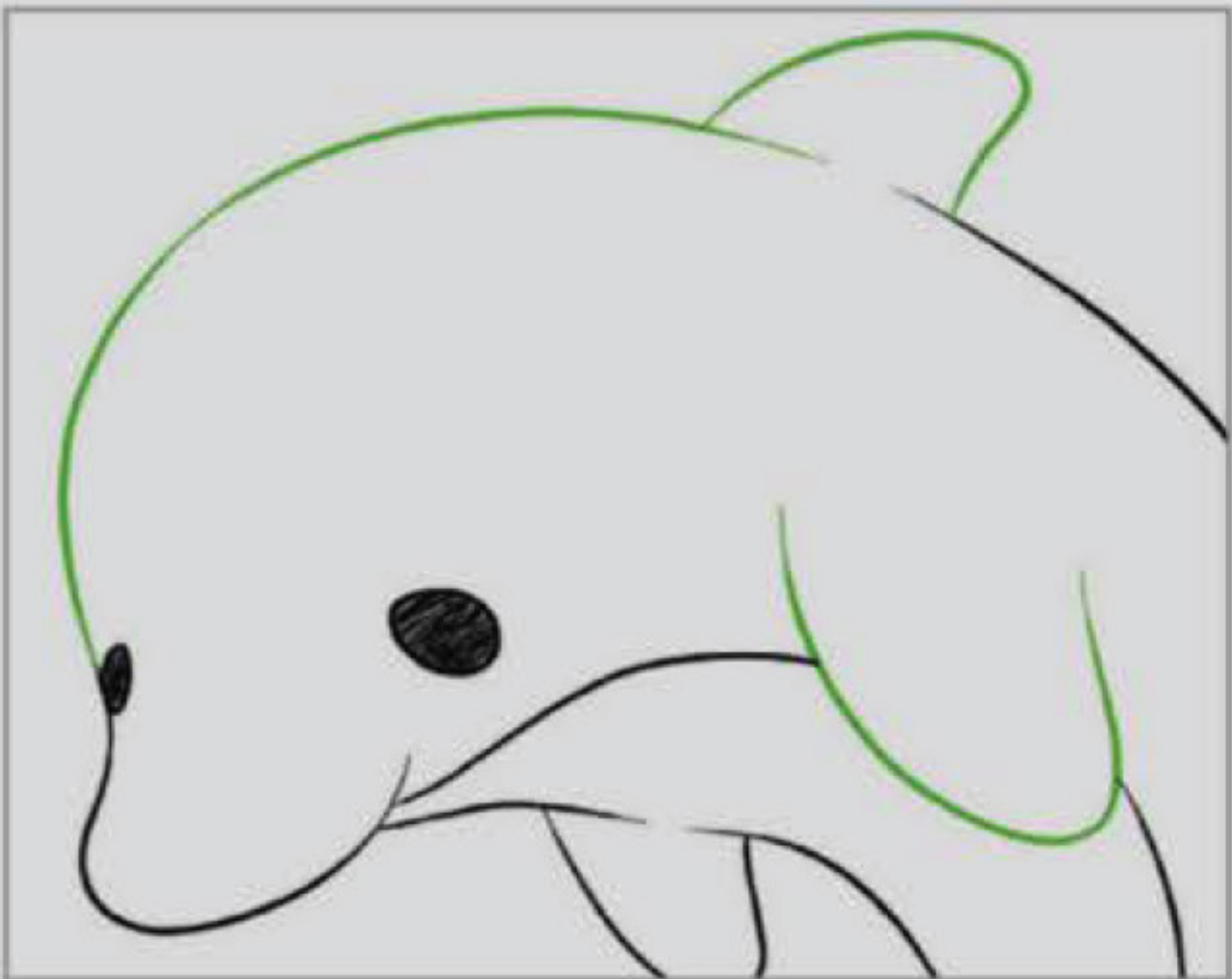
To use the Inking tool, click New Layer (Inking) from Layers, or click Create New Inking Layer in the palette above Layers to create an inking layer. Create a new . The brush tool tray will switch to that of the inking tool. The inking tools include:

Inking Correction
line change
Change color
control point
筆圧
Select Pan Select Erase
lQu Yuan
Polyline

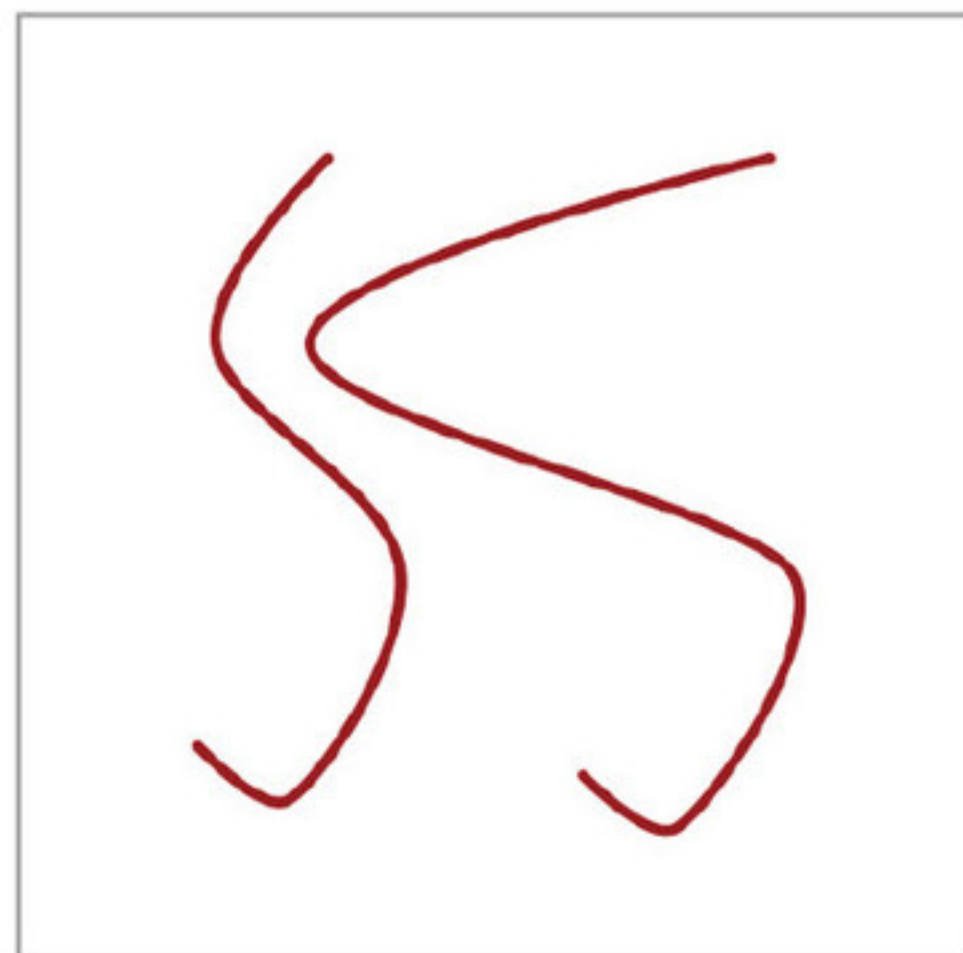
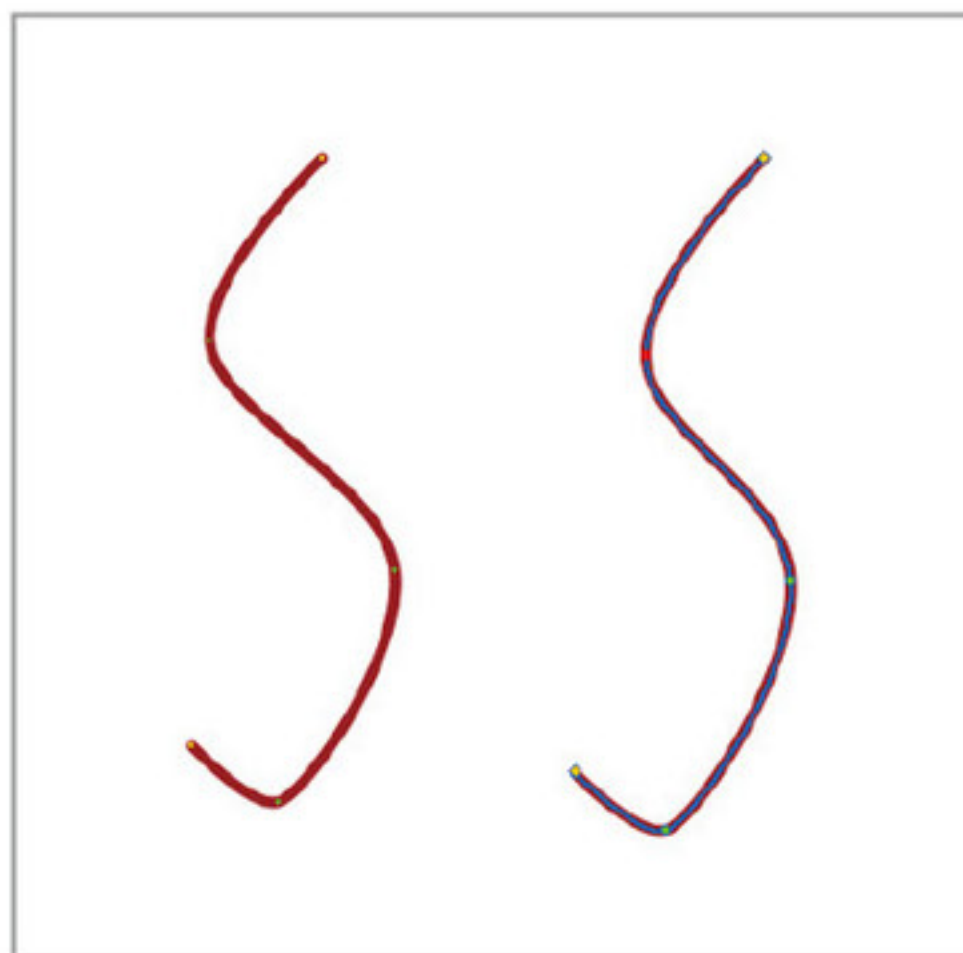
Bread holder
line change
Change color
制御点
筆圧
Select Pan Select Erase
A
'curve
Fold
N

●pen case

You can draw freehand lines that can be re-edited later.

Correction fluid

You can draw freehand lines that can be re-edited later.

Change line

Use this when you want to change the density or thickness of the line later. If you enter the brush value, line thickness, and density that are displayed when using the line change 線 tool, will change to those values.

●Color change

Use this when you want to change the line color later. After selecting the drawing color you want to change, click the line to reflect the line color.

制御点

線の中にある制御点を編集できるツールです。制御点をマウスでクリックしたり、ドラッグして動かすことで線の形を変えることができます。

筆圧

線の筆圧を変えることができます。制御点上をマウスやスタイラスペンでドラッグし、右方向に動かすと筆圧が増加し、線が太くなります。逆に左方向に動かすと筆圧が減り、線が細くなります。

筆圧が増加すると
線が太くなる。

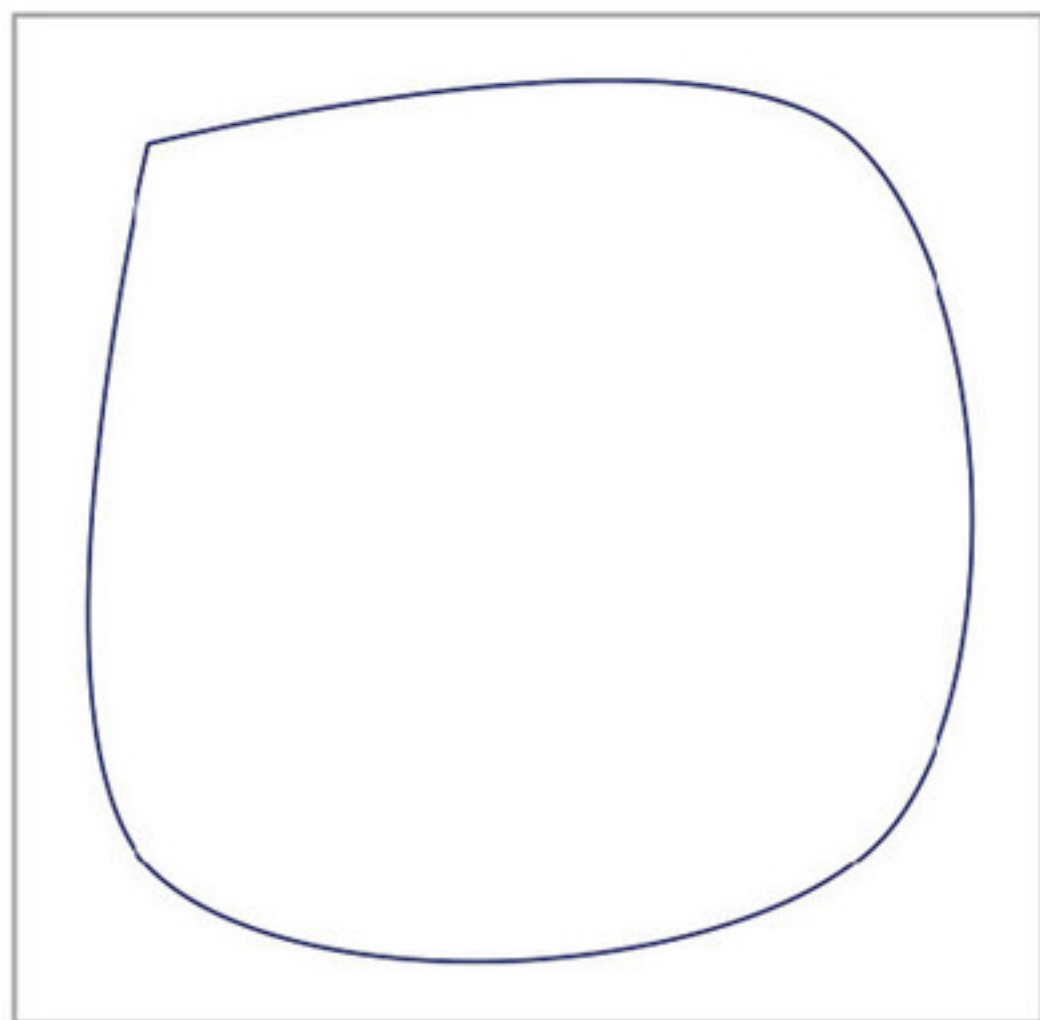
筆圧が減少すると
線が細くなる。

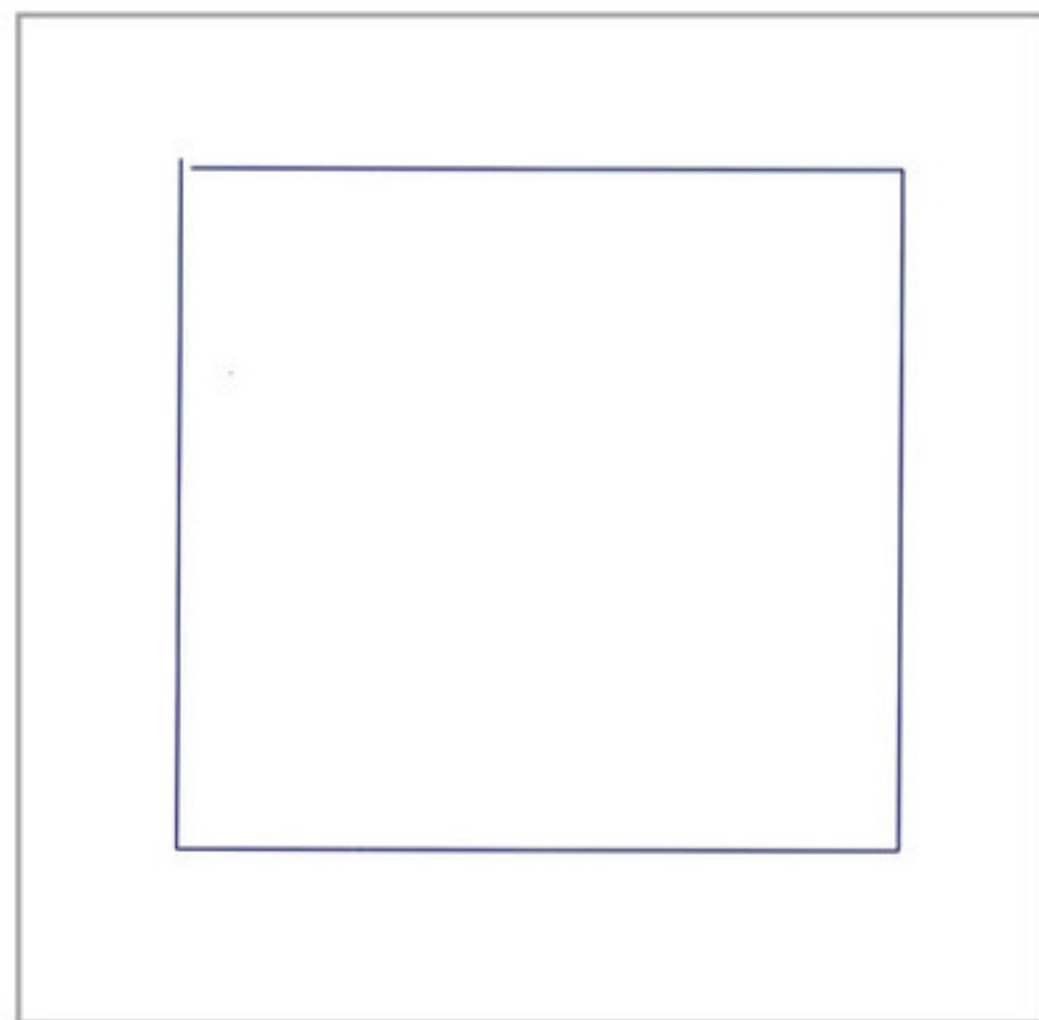
選択ペン

ペンで描くように選択することができます。ペン同様、選択する際のブラシのサイズや濃度なども変更できます。

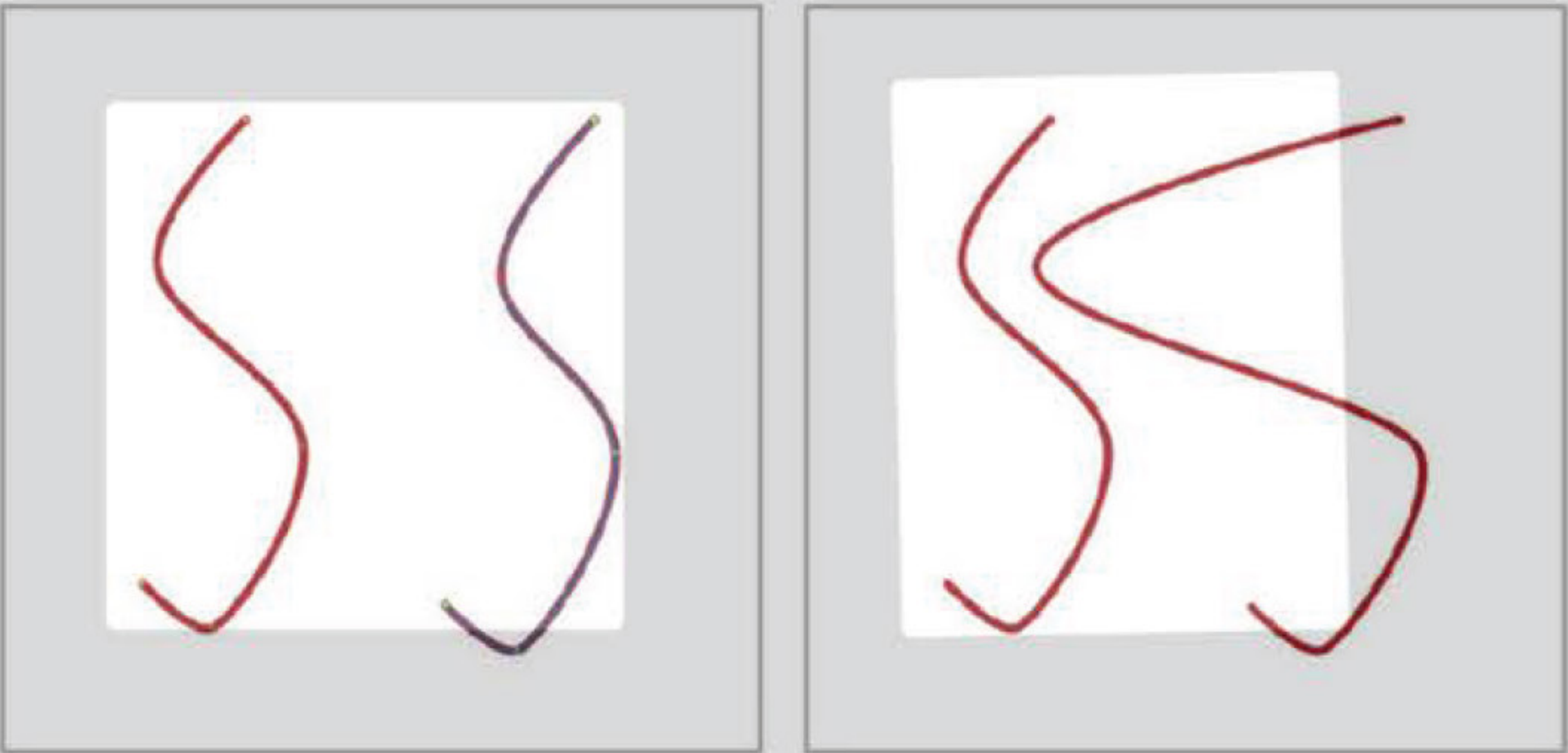
選択消し

選択ペンで選択した部分を消すことができるツールです。こちらもブラシのサイズや濃度などが変更できます。

曲線

クリックしながら線を描くごとに、制御点が滑らかにつながり、スムーズな曲線を描くことができます。線を描き終わる際は、ダブルクリックします。右回りで四角を描いてみましたが、写真のように、なめらかな曲線状になっています。

折線

クリックするごとに制御点が置かれ、簡単に折れ線が描けます。線を描き終わるときは、ダブルクリックします。曲線ツールと同じように、右回りで四角を描いていますが、こちらは直線と角でできた四角形になっています。

▶ Control point

A tool that allows you to edit control points inside a line. You can change the shape of the line by clicking the control point with the mouse or by dragging it.

• Pen pressure

You can change the pen pressure of the line. Drag the control point with the mouse or stylus pen and move it to the right to increase pen pressure and thicken the line. Conversely, moving it to the left reduces the pen pressure and makes the line thinner.

As the pen pressure increases,

the line beco

As the pen pressure decreases,

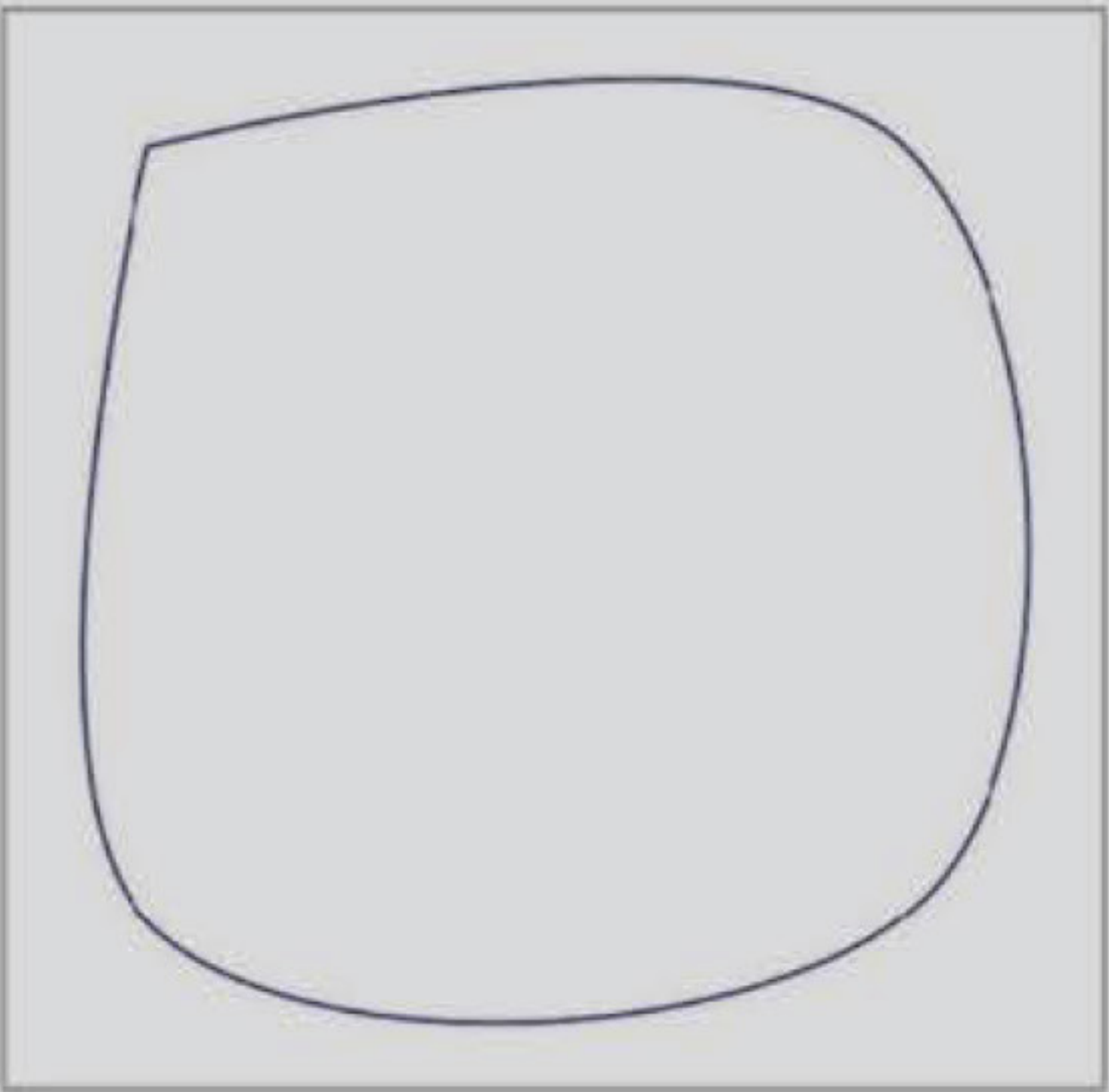
the line becomes thinner.

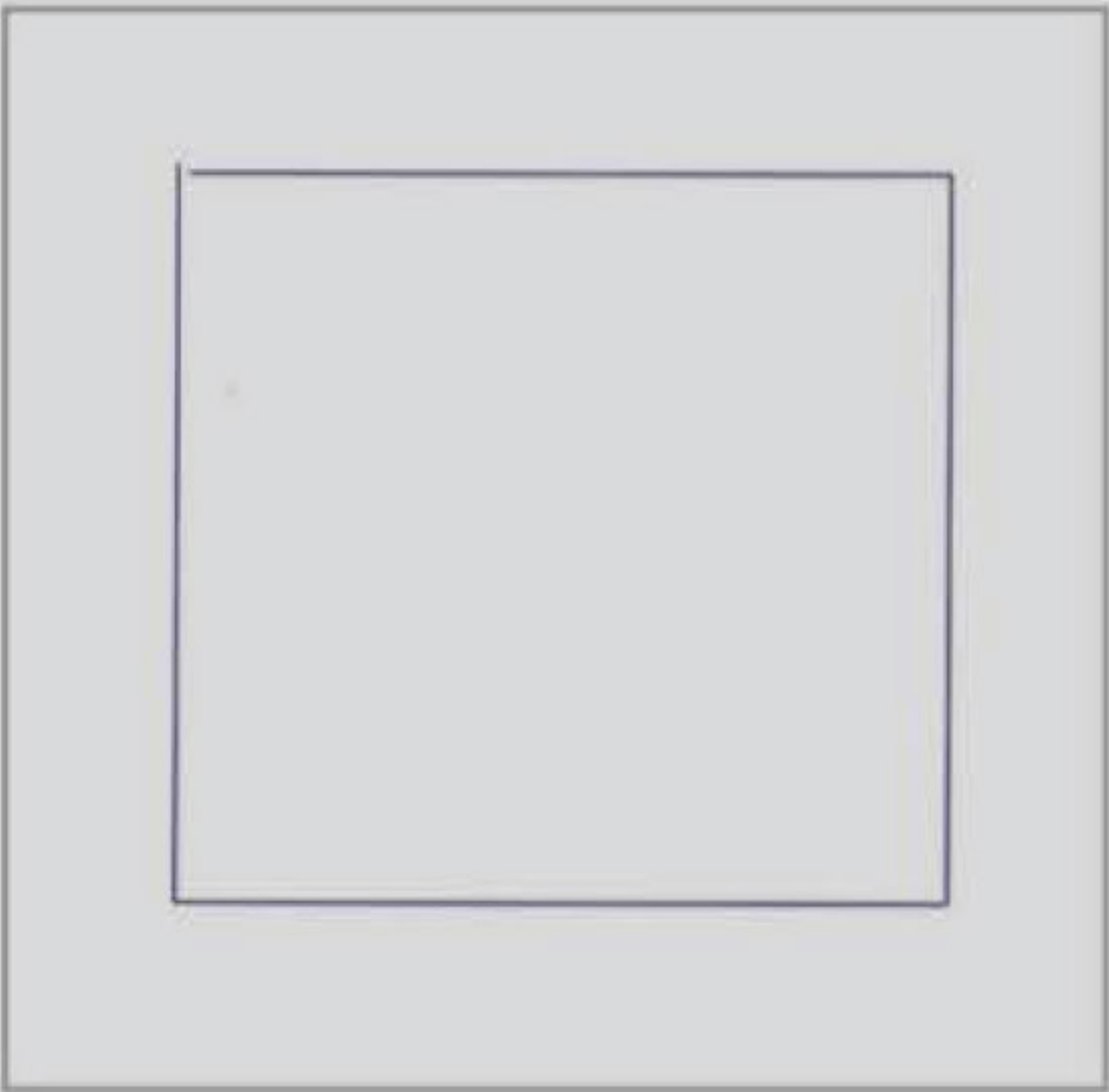
selection pen

You can choose to draw with a pen. As with pens, you can also change the size and density of the brush when making selections.

Erase selection

This is a tool that can erase the part selected with the selection pen. You can also change the size and density of the brush.

Curve

Each time you draw a line while clicking, the control points are connected smoothly, allowing you to draw a smooth curve. Double-click when you finish drawing the line. I tried to draw a rectangle clockwise, but it is a smooth curve as shown in the picture.

Polyline

Each time you click, a control point is placed and you can easily draw a polygonal line. Double-click when you finish drawing the line. Like the curve tool, you draw a rectangle clockwise, but this time it's a rectangle made up of straight lines and corners.

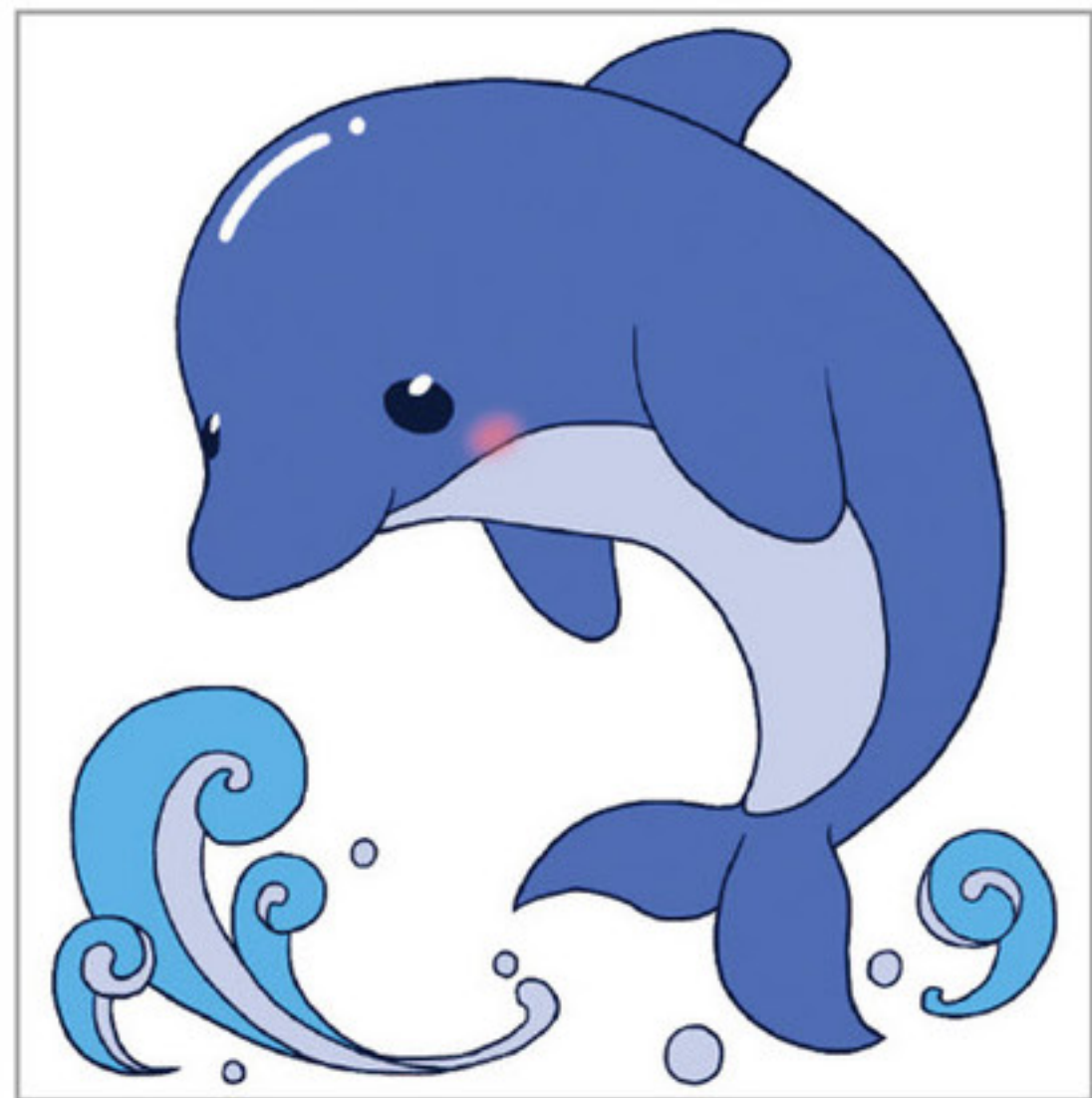
レイヤーの操作

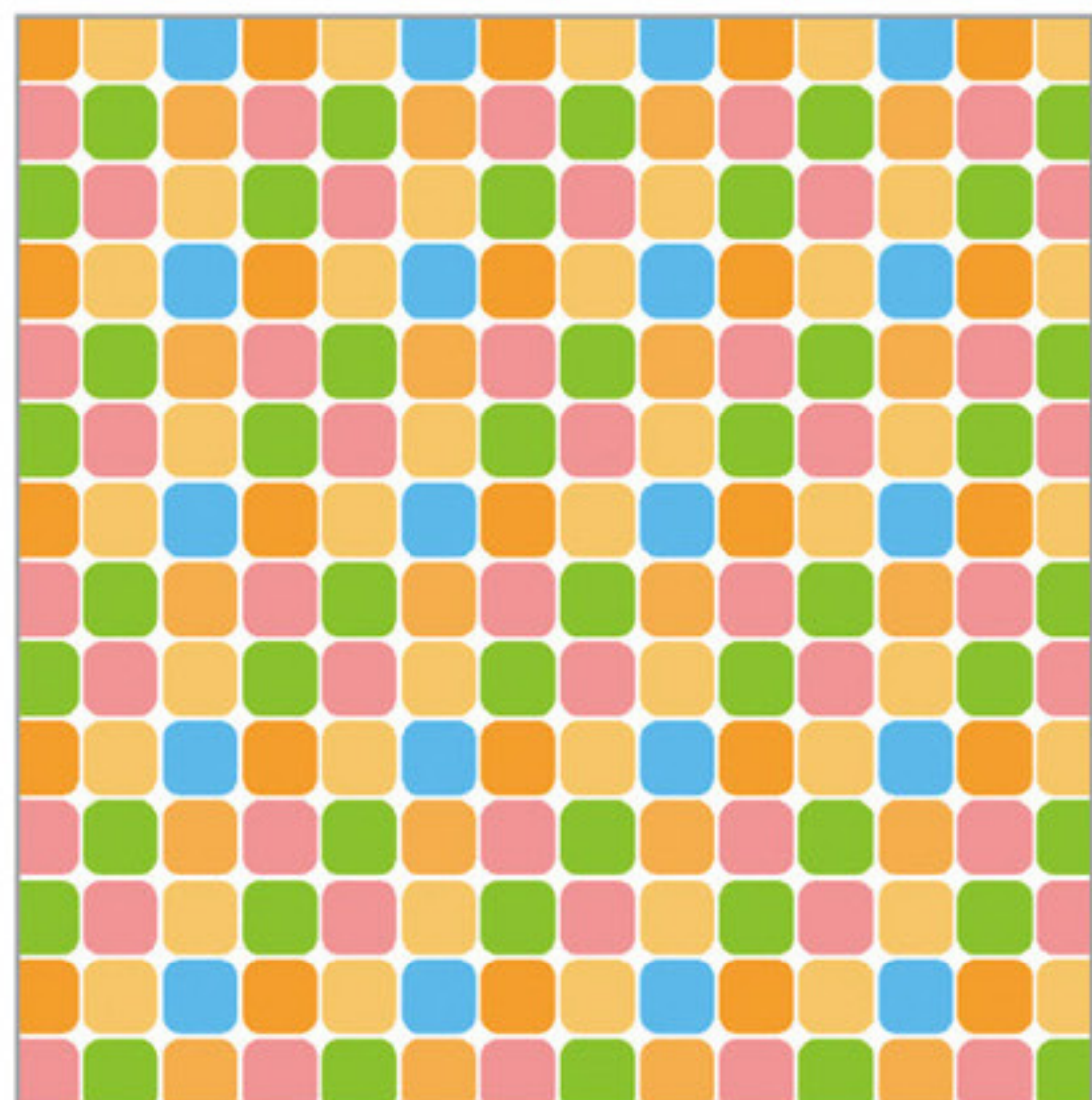
レイヤーとは、英語で「層」や「重ね」を意味するlayerからきたもので、イラストを描く際に、アニメのセル画のように、絵の描かれた透明なシートを重ねることで、1枚の絵として表示することができる機能です。SAIではレイヤーに効果をつけることもできます。

●レイヤーの使い方

SAIで絵を描く時は、「レイヤーパネル」の各機能と、「レイヤー」メニューの操作項目を使い、複数の透明なシートに、各パーツを描き分けて、重ね合わせた状態で1枚の絵にします。レイヤーは重ねた順番に合成されるので、手前にあるものから順番に表示されます。

●イルカを描いたレイヤー

＋

●背景を描いたレイヤー

＝

背景を描いたレイヤーの上に、イルカを描いたレイヤーが重なっているので、1枚の絵にすると、こう見えます。

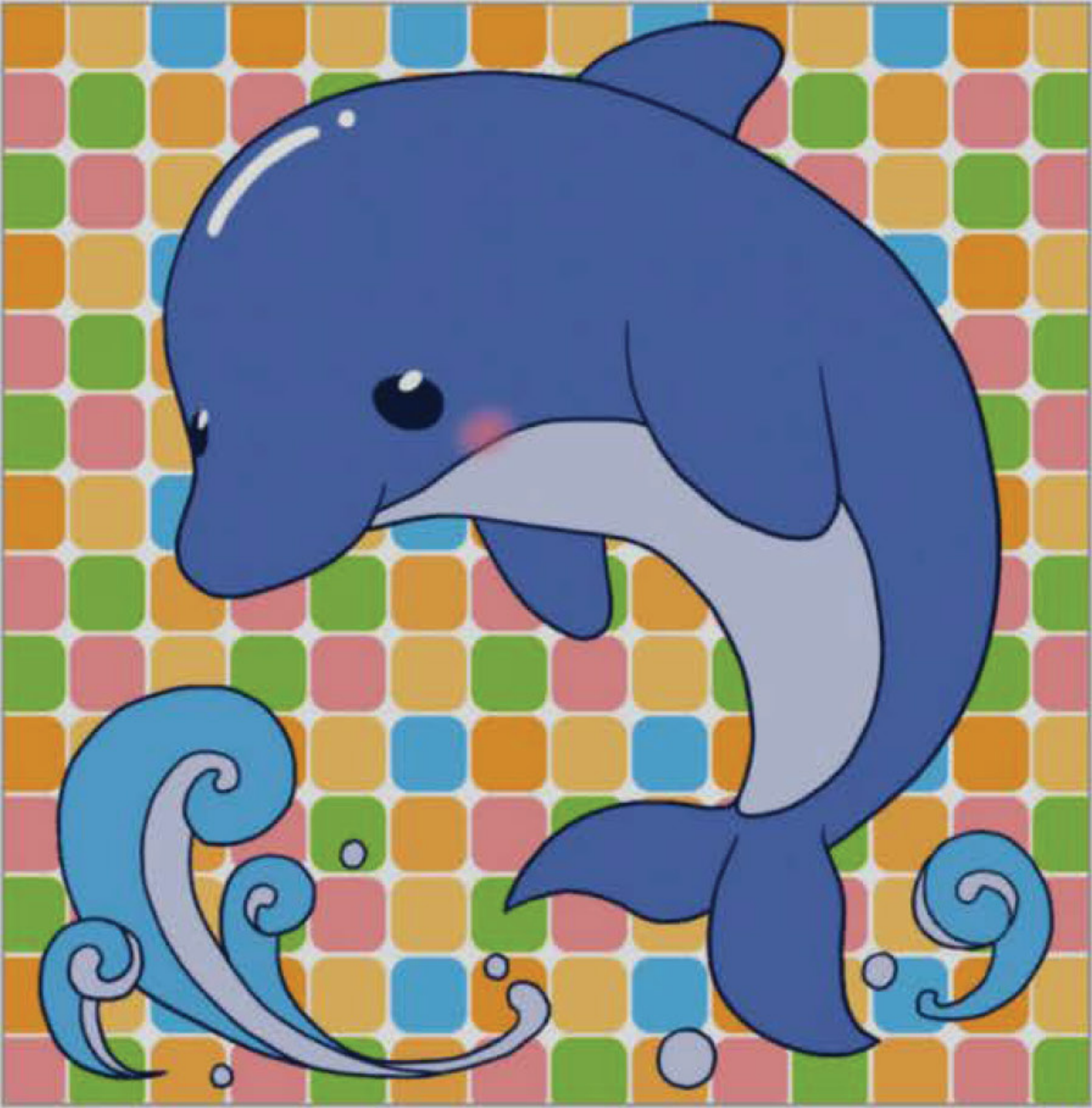
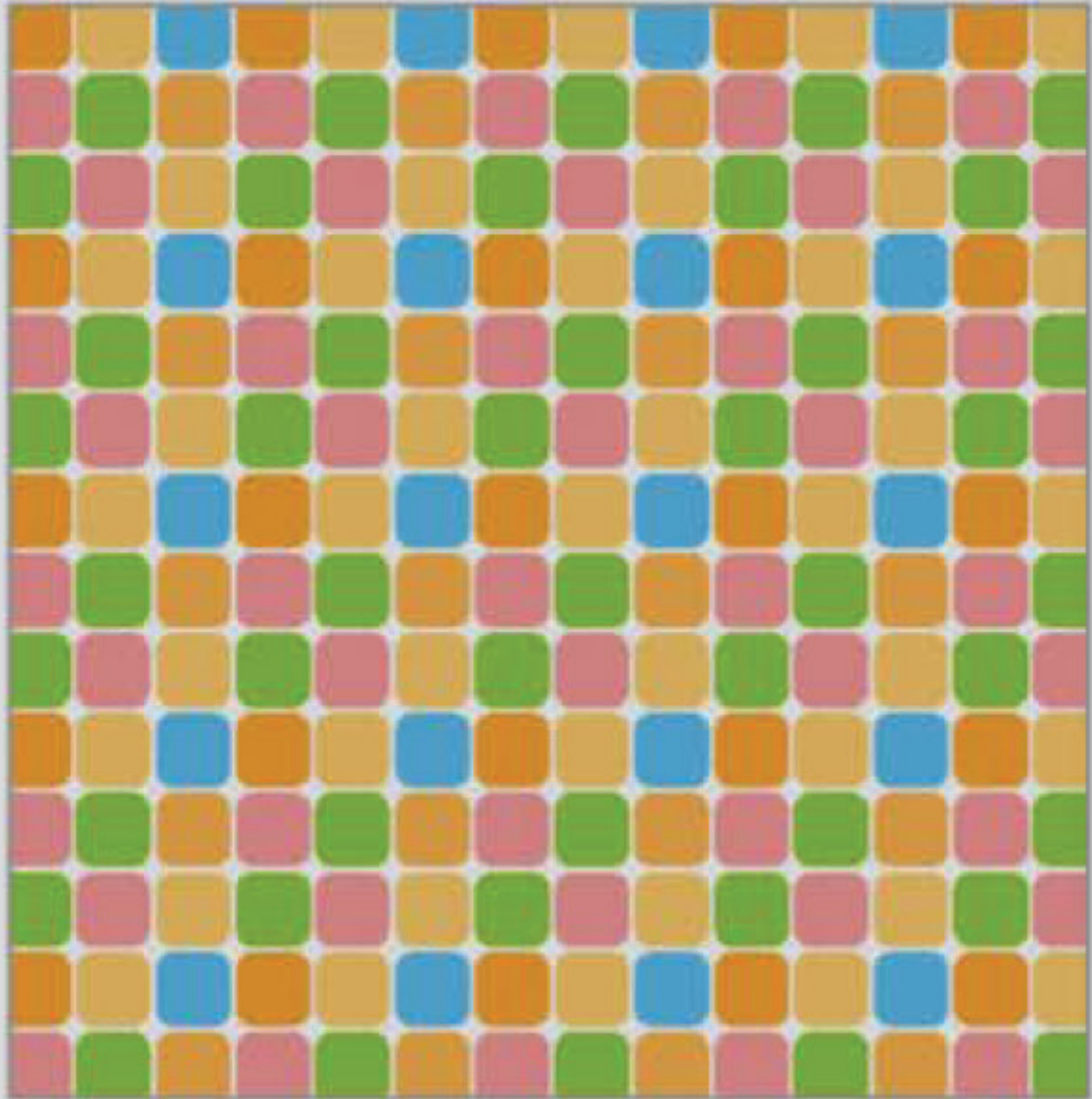
Working with layers

The word "layer" comes from the English word "layer", which means "layer" or "overlapping". It is a function that can be displayed as a picture. In SAI, you can also apply effects to layers.

◎ How to use layers

When drawing a picture with SAI, use each function of the "Layer Panel" and the operation items of the "Layer" menu to draw each part separately on multiple transparent sheets and overlap them to create a single picture. to Layers are composited in the order in which they are stacked, so they are displayed in order from the foreground.

• Layers with dolphins

A layer that draws the background

The layer with the dolphin is overlaid on the layer with the background.

●レイヤーパネルについて

レイヤーパネルは次のようになっています。

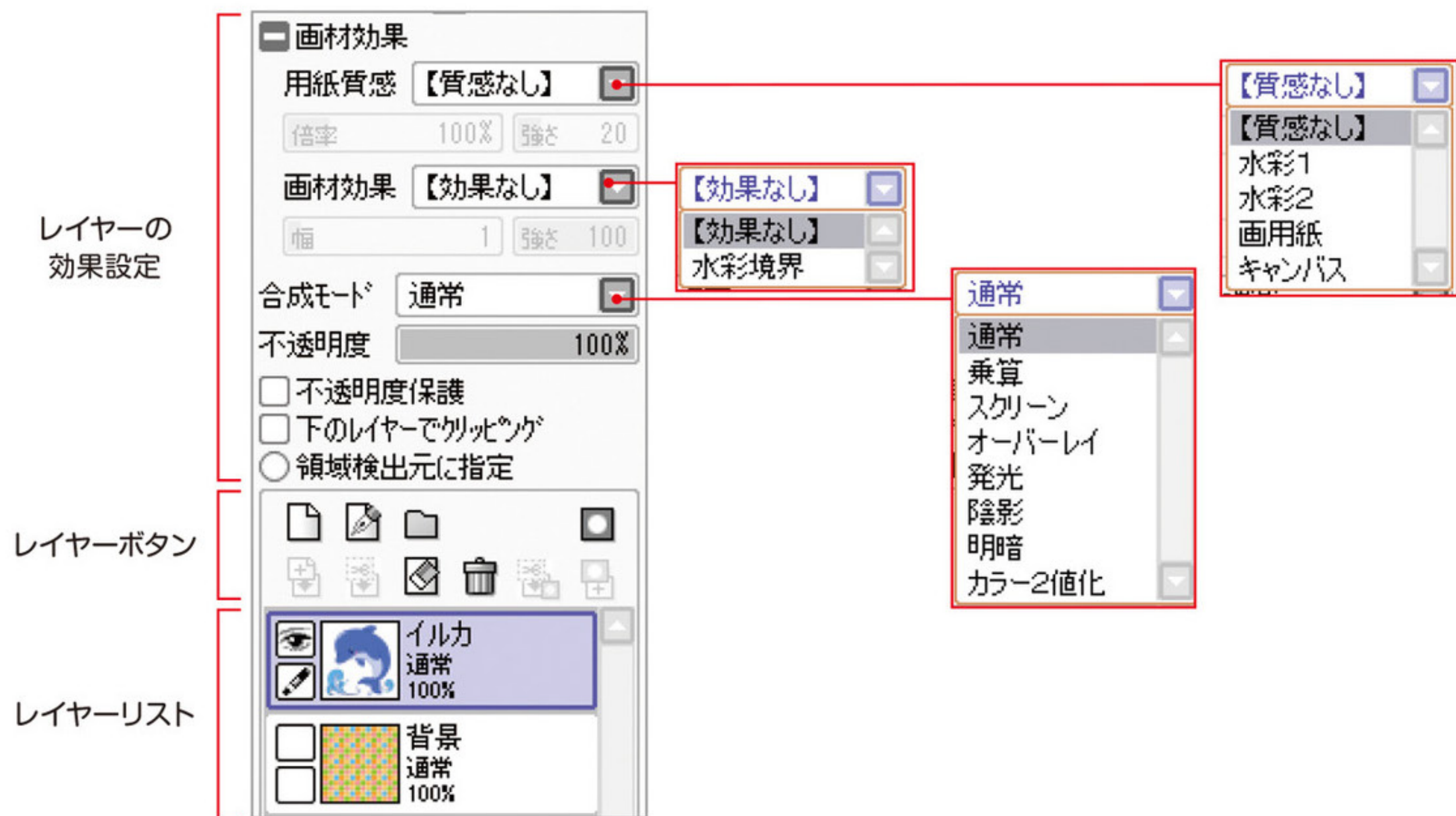
レイヤーの効果設定
画材効果
用紙質感【質感なし】
倍率 100% 強さ 20
画材効果【効果なし】
幅 1 強さ 100
合成モード 通常
不透明度 100%
不透明度保護
下のレイヤーでクリッピング
領域検出元に指定

レイヤーボタン

レイヤーリスト
イルカ 通常 100%
背景 通常 100%

【質感なし】
【質感なし】
水彩1
水彩2
画用紙
キャンバス

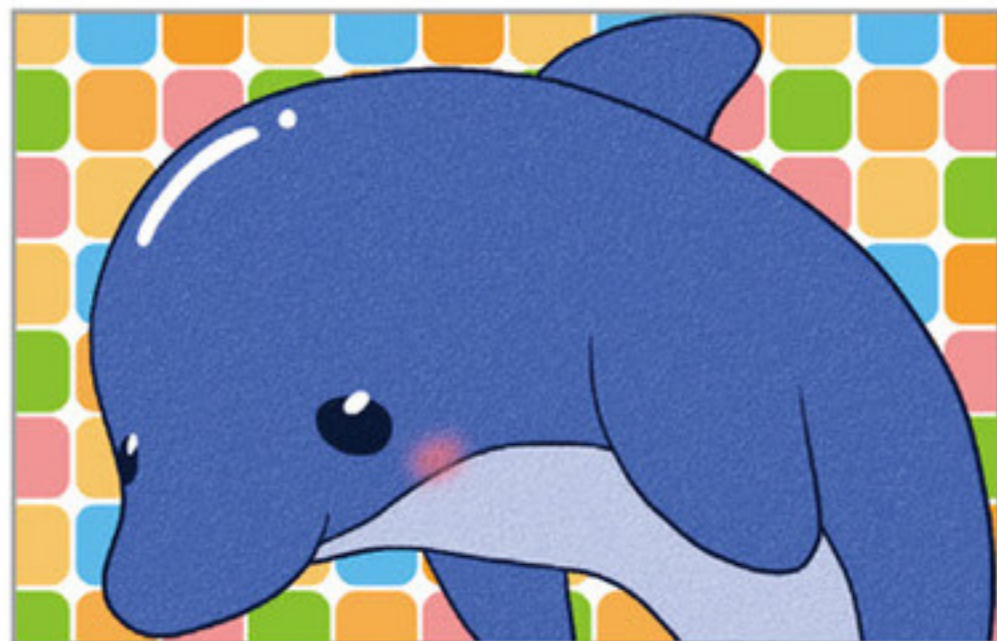
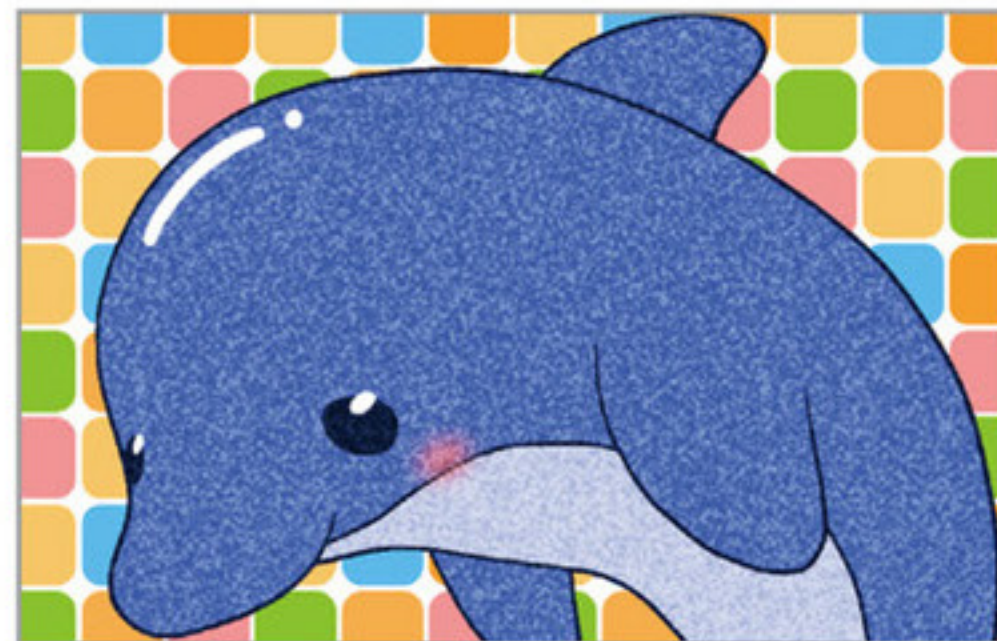
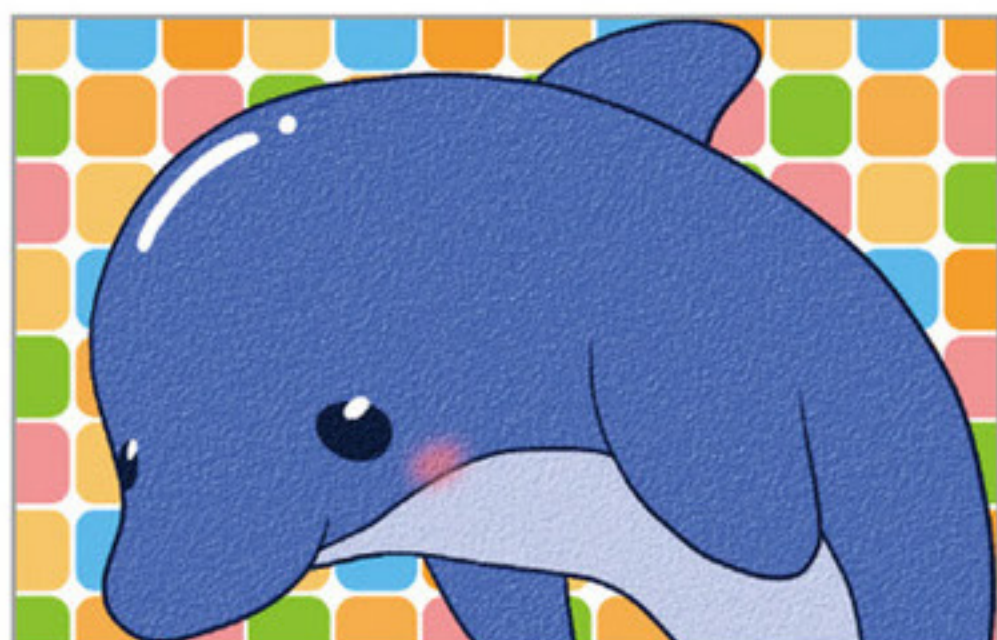
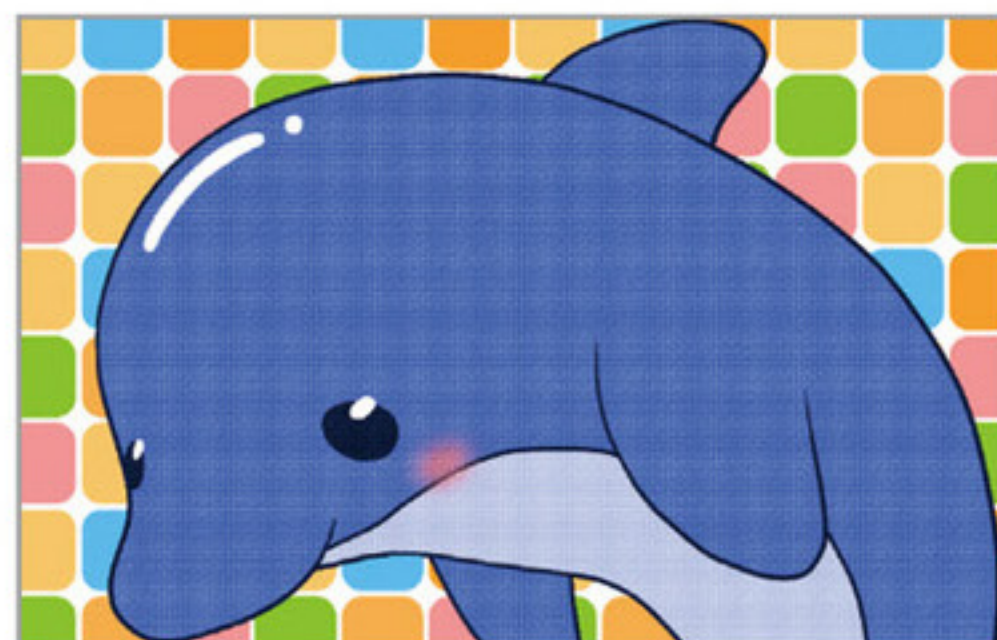
【効果なし】
【効果なし】
水彩境界

通常
通常
乗算
スクリーン
オーバーレイ
発光
陰影
明暗
カラー2値化

●レイヤーの効果設定

レイヤーに描画したものにさまざまな効果をつけることができます。これらの効果は、各レイヤーの重なり方や順番によっても違いがあります。

用紙質感

レイヤーに紙の目や、水彩の粒状の質感を加えることができます。初期設定では「水彩1」「水彩2「画用紙」「キャンバス」の4種類の効果を選ぶことができます。テクスチャ画像を追加し、自分で用紙質感を作って追加することもできます。

●水彩1… 倍率 100%、強さ 80

●水彩2… 倍率 100%、強さ 80

●画用紙… 倍率 100%、強さ 80

●キャンバス…倍率 100%、強さ 80

○About the layer panel

The layers panel looks like this:

Layer effect settings

layer button

layer list

'Art material effect
paper texture [No texture]
倍率 100% 強さ 20
art material effect 【No effect】
幅 1 強さ 100
Compositing mode usually
Opacity 100%
□ Opacity protection
clipping at the layer below
> specify as region detection source
dolphin normal 100%
background usually 100%

【No effect 】
[No effect] Watercolor
border

usually
usually
multiply
screen
overlay
shadow
color binarization

[[No sense of Kan]
[No texture]
Watercolor 1
Watercolor 2
drawing paper
canvas

◎ Layer effect settings

Various effects can be applied to objects drawn on layers. These effects also differ depending on how each layer is stacked and in what order.

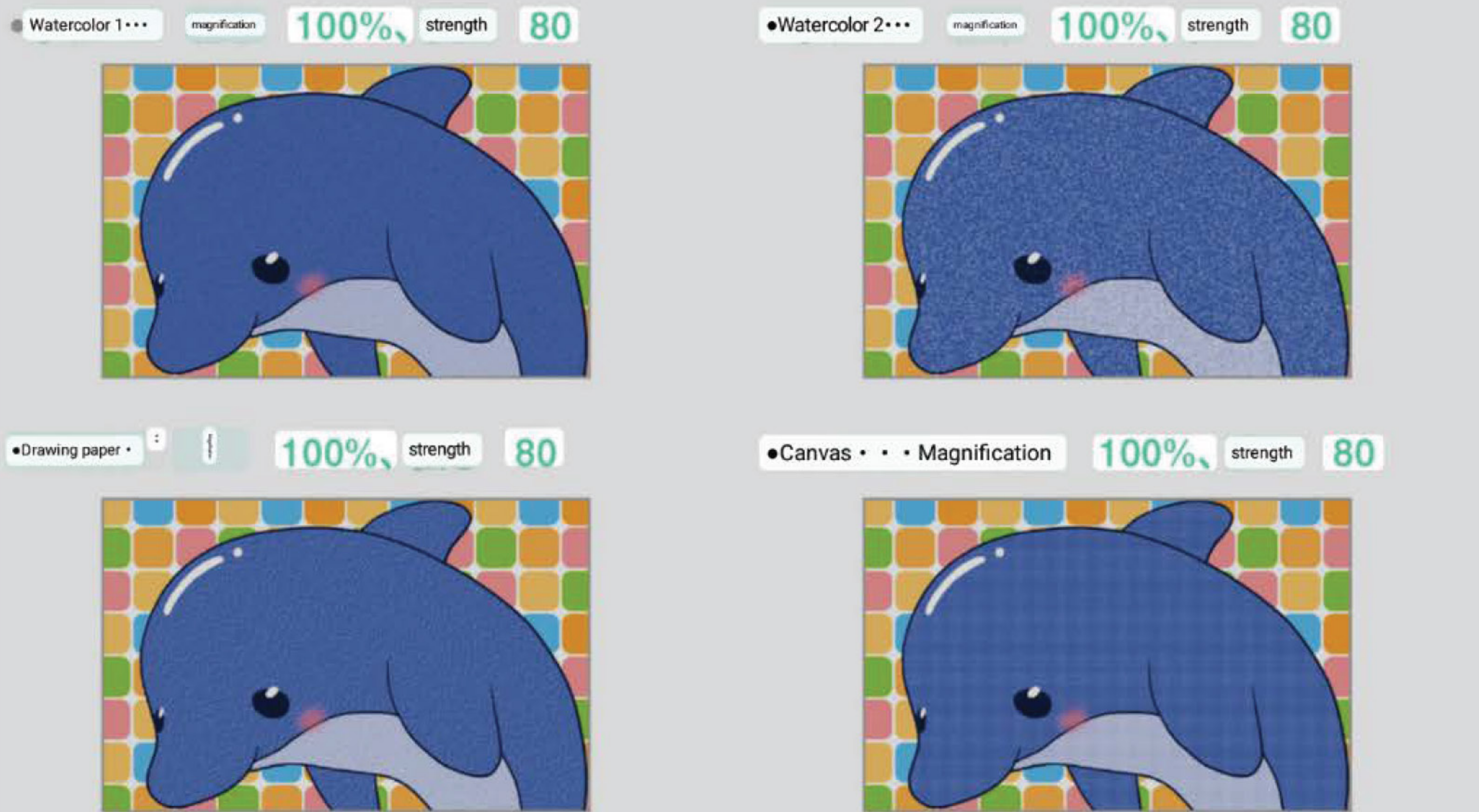
paper texture

You can add the texture of paper to the layer, or the grainy texture of watercolors. By default, you can choose from four effects: "Watercolor 1", "Watercolor 2", "Paper", and "Canvas". You can also add a texture image and create your own paper texture.

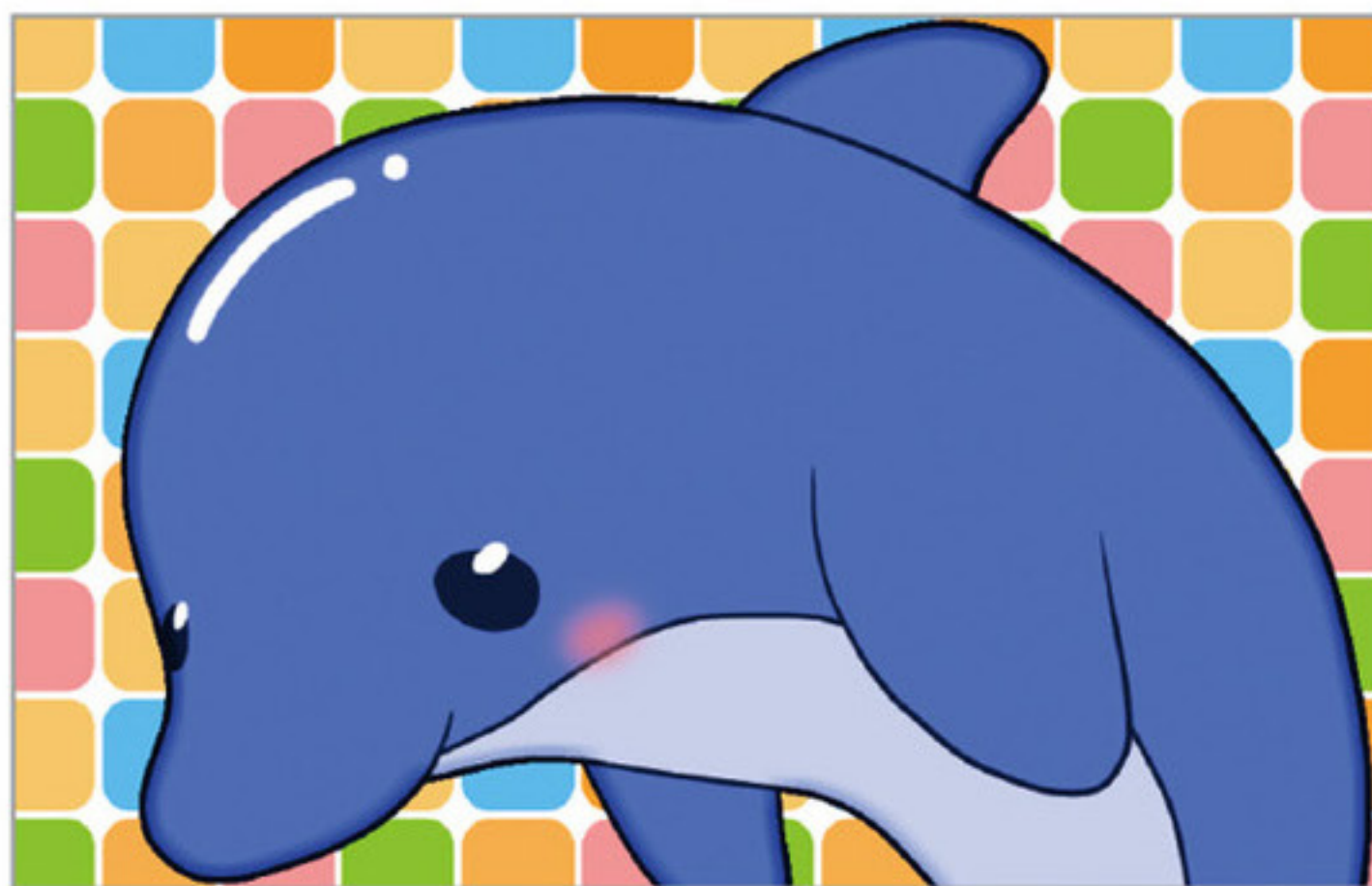
Watercolor 1・・・ magnification 100%、strength 80

●Watercolor 2・・・ magnification 100%、strength 80

●Drawing paper・ : 100%、strength 80

●Canvas・・・Magnification 100%、strength 80

画材効果

レイヤーに画材の効果を加えます。初期設定では「水彩境界」が入っており、線のフチを濃く表示することで、エッジににじみが入った水彩画のような効果が出せます。画材効果もテクスチャ画像を追加することで、オリジナルの効果を追加登録できます。

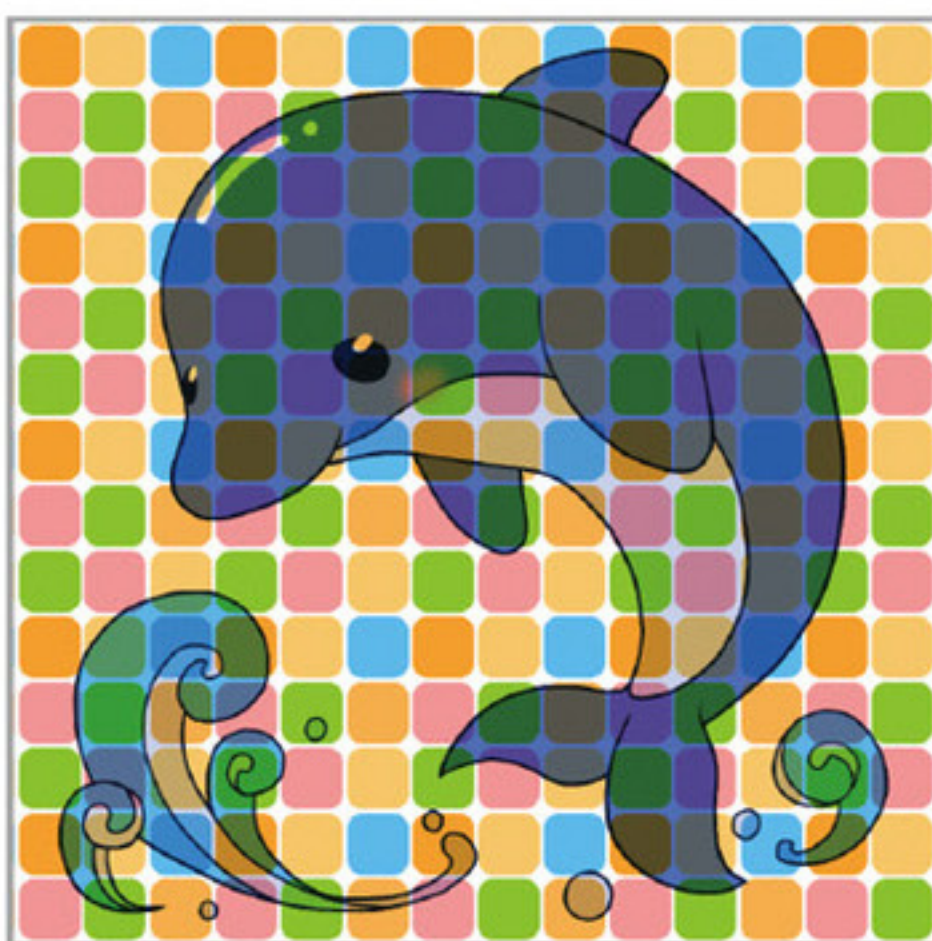
●水彩境界…幅12　強さ100

合成モード

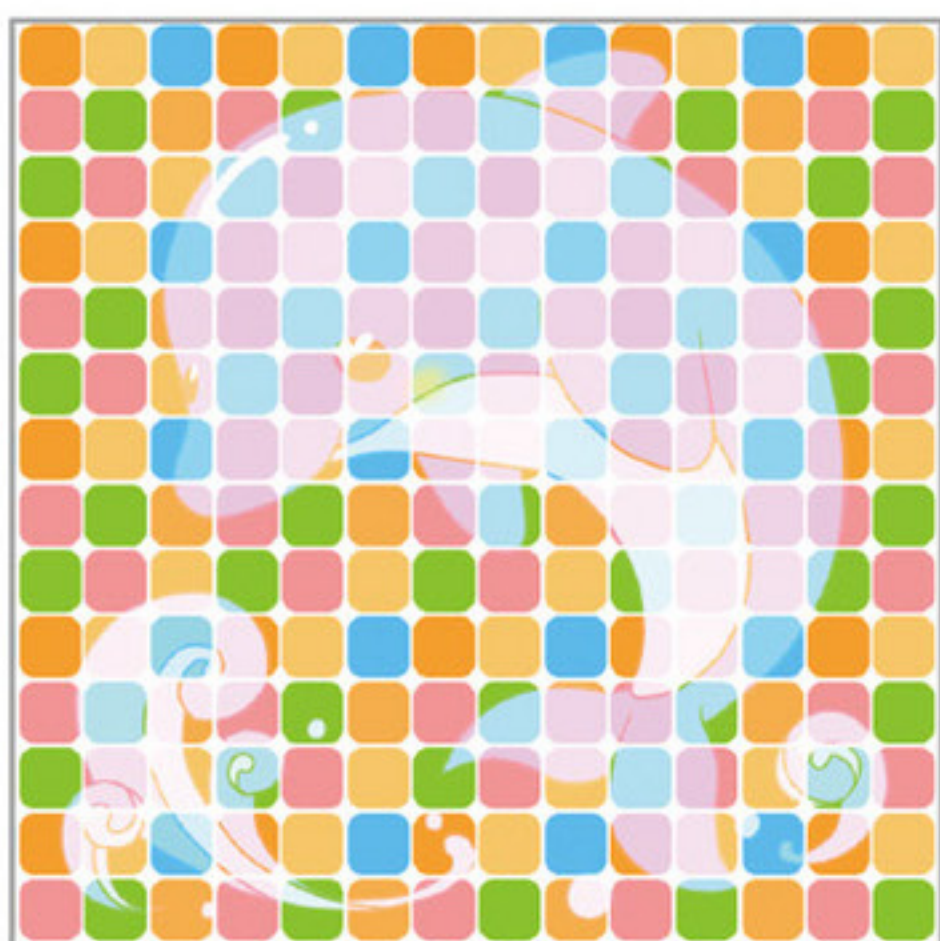
上下で重なり合うレイヤーの色の表示について設定します。「通常」「乗算」「スクリーン」「オーバーレイ」「発光」「陰影」「明暗」「カラー2値化」の8種類を選択できます。合成モードの違いをイルカのイラストで見比べてみましょう。背景は通常モードのレイヤーで、その上に各モードのレイヤーでイルカを配置しています。

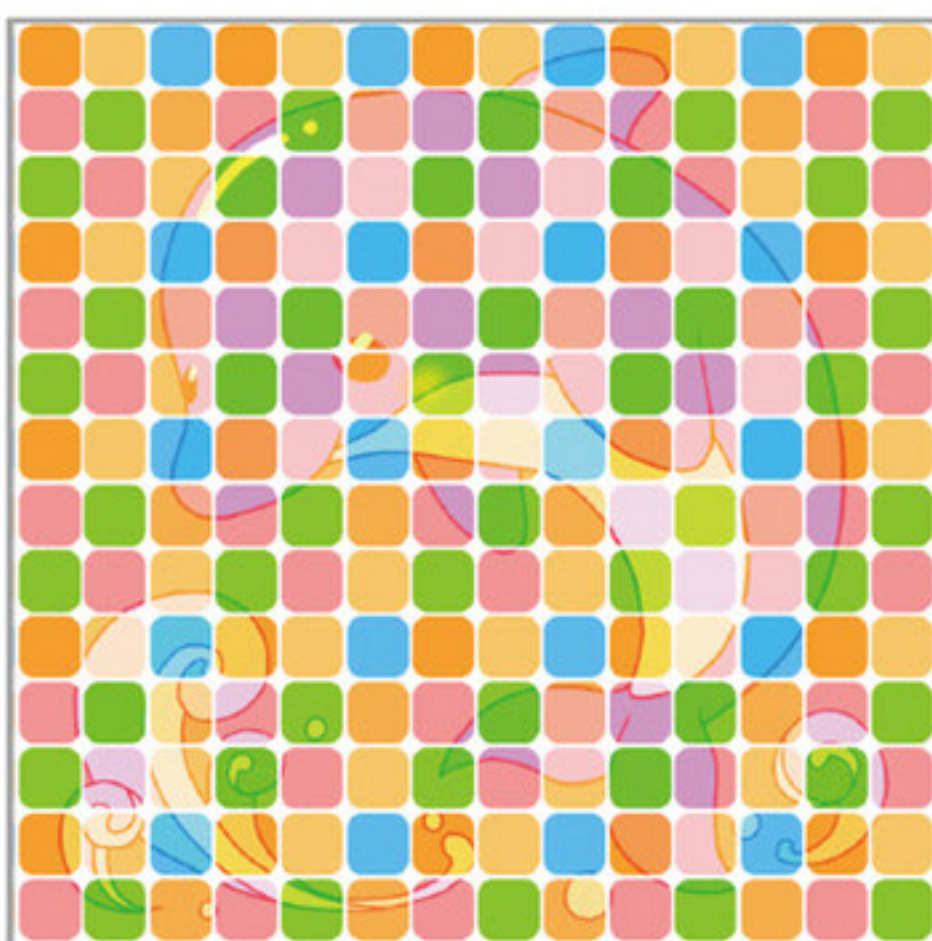
●通常

基本となる合成モードです。不透明度100%で色を塗った場合、下のレイヤーに影響を受けることなく、描画色がそのまま表示されます。通常モードのレイヤーを何枚重ねても、色の重なっている場所は一番上のレイヤーの色が優先的に表示されます。

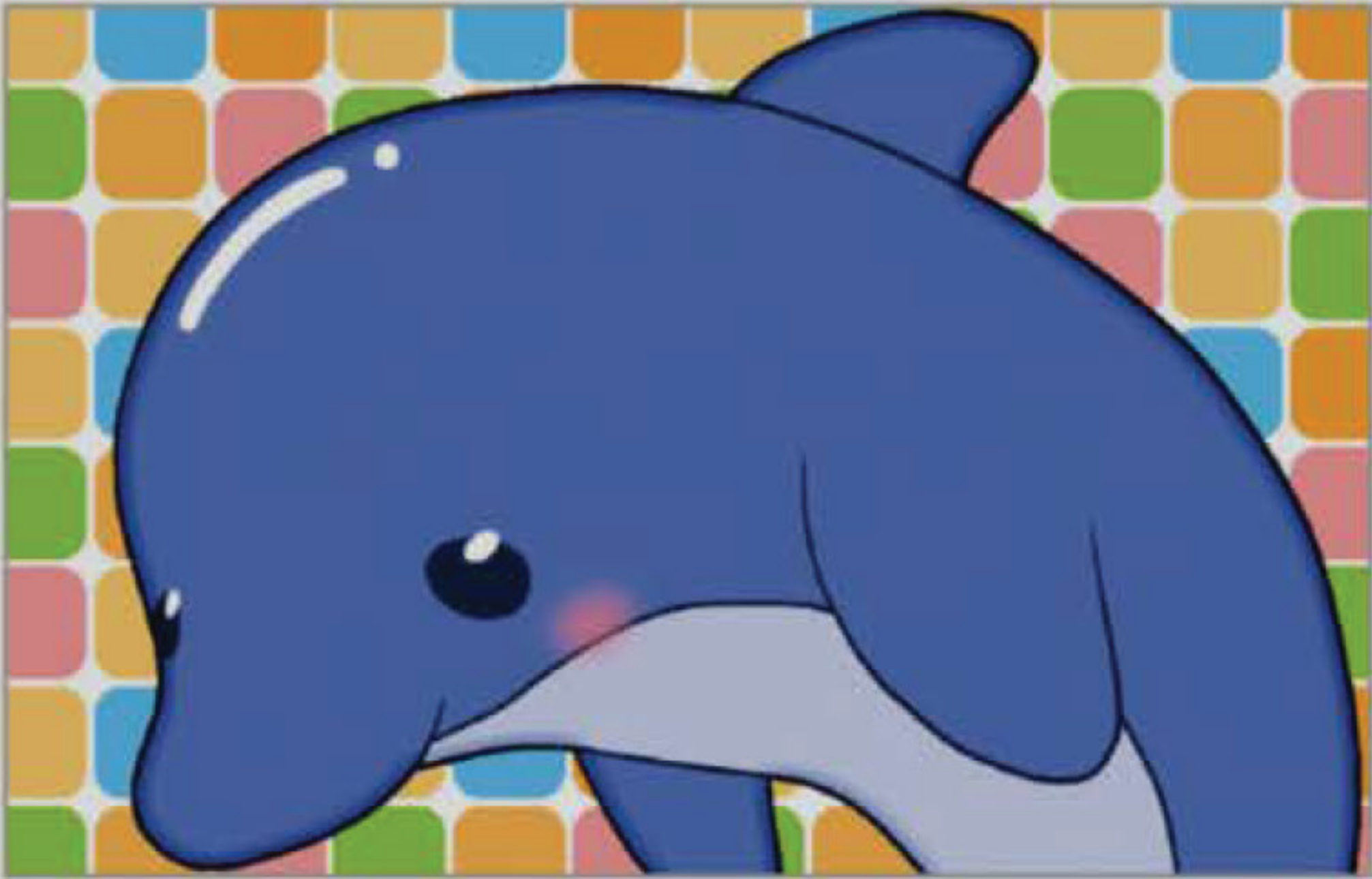
●乗算

乗算を設定したレイヤーの色と、その下のレイヤーの色を掛け合わせて表示します。そのため、色が重なっている場所は暗くなります。下のレイヤーの色を生かしながら影を描き入れるときなどに重宝します。

●スクリーン

乗算とは逆に、色が重なるごとに明るくなります。スクリーンレイヤー単体では、何を塗っても見た目が真っ白になってしまうので、必ず通常レイヤーなどにベースとなる色を配置した状態で使用します。

●オーバーレイ

重なっている色の明るさによって、掛け合わせのパターンを乗算かスクリーンかに分けて表現するレイヤーモードです。明るい部分はより明るく、暗い部分はより暗くなります。ベースの色が重要で、白や黒だと上にこのレイヤーを使っても、あまり変化がありません。

art material effect

Adds the effect of art supplies to a layer. By default, ``water color boundary'' is included, and by displaying the edges of the lines darker, you can create an effect like a watercolor painting with blurred edges. By adding a texture image to the art material effect, you can additionally register an original effect.

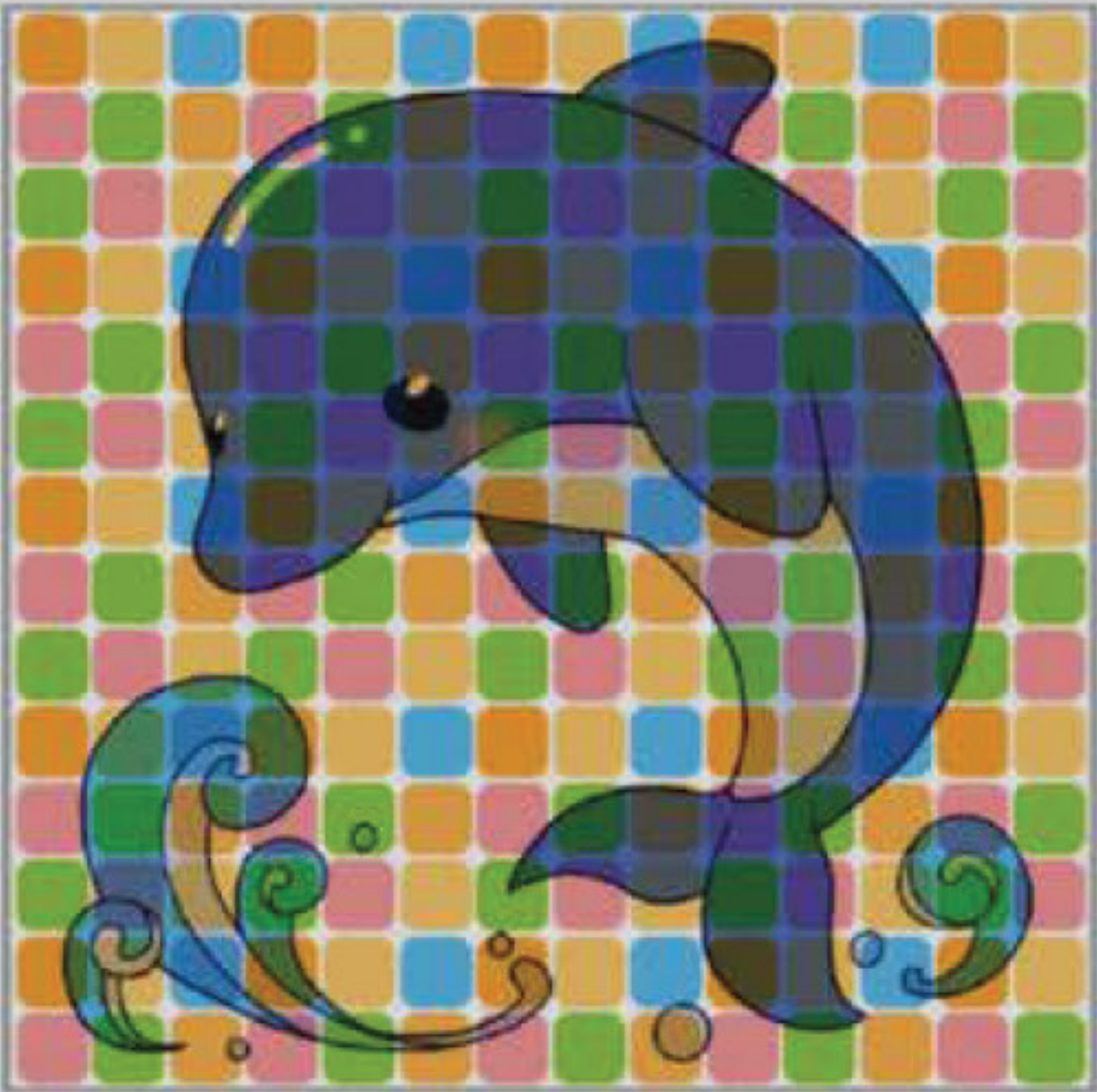
• Watercolor realm•••Paint 12 Strength 100

Compositing mode

Sets the display of colors for layers that overlap one above the other. You can select from 8 types: "Normal", "Multiply", "Screen", "Overlay", "Luminance", "Shadow", "Light/Dark", and "Color Binarization". Let's compare the different blending modes with an illustration of a dolphin. The background is a normal mode layer, and the dolphins are placed on each mode layer.

•Usually

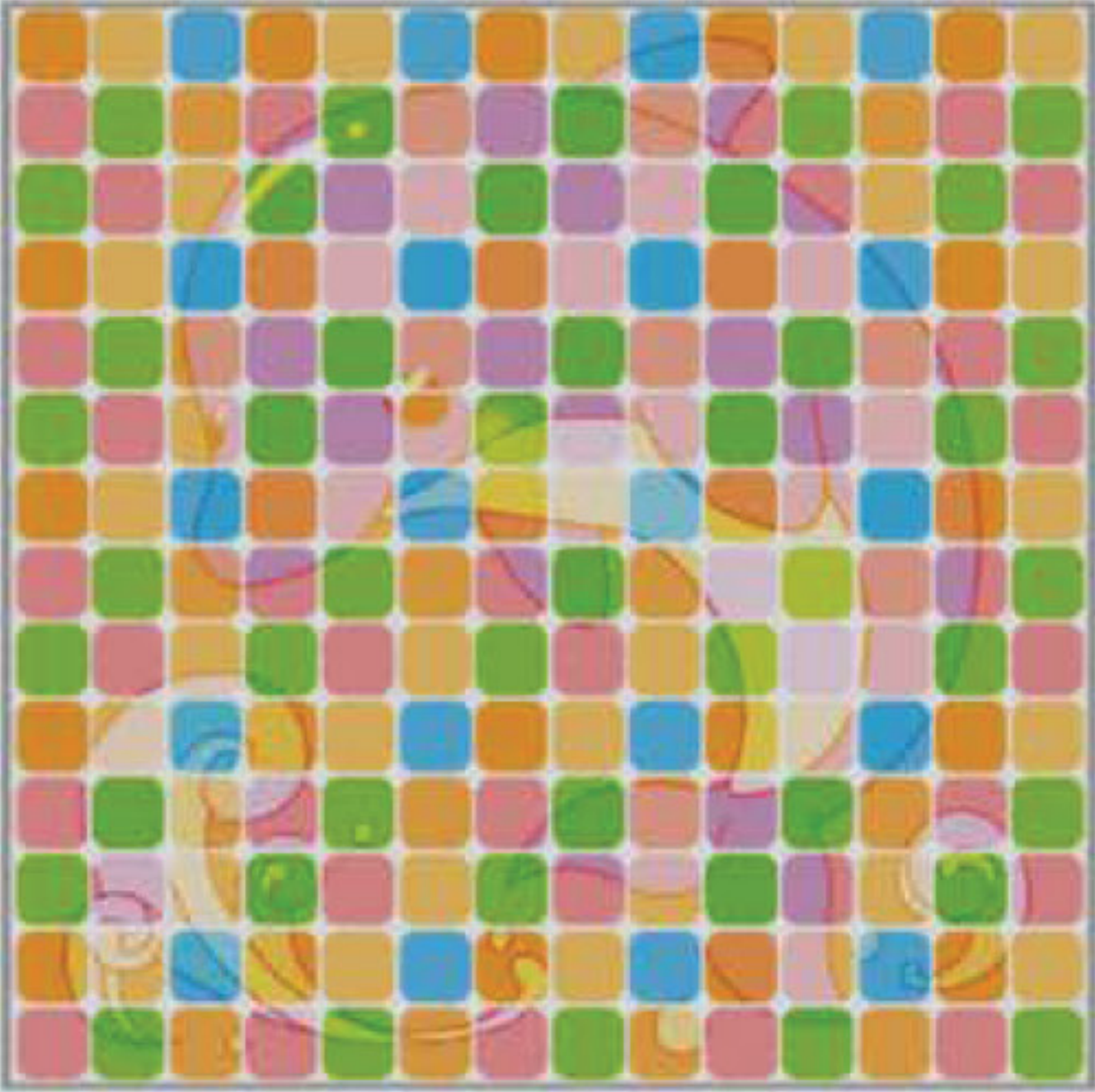
This is the basic compositing mode. If you paint with 100% opacity, the drawing color will be displayed as is without being affected by the layers below. Layers in normal mode No matter how 衣 many layers are stacked, the color of the top layer is displayed preferentially where colors overlap.

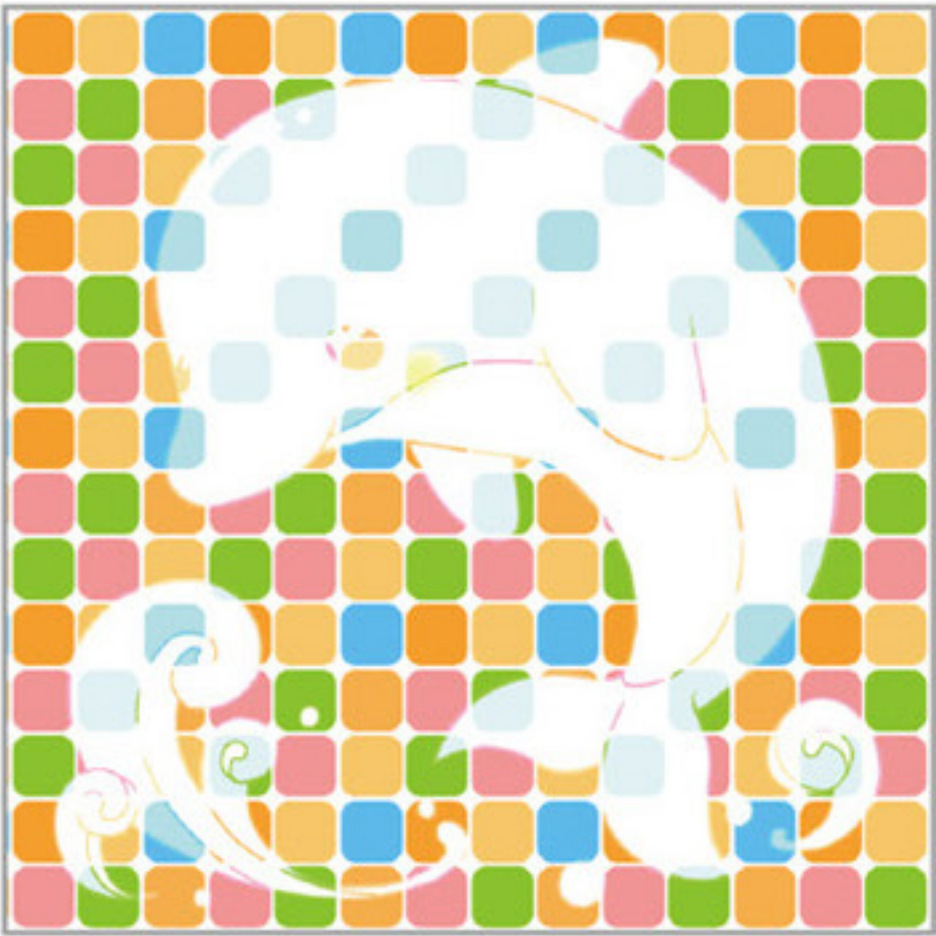
• Multiplication

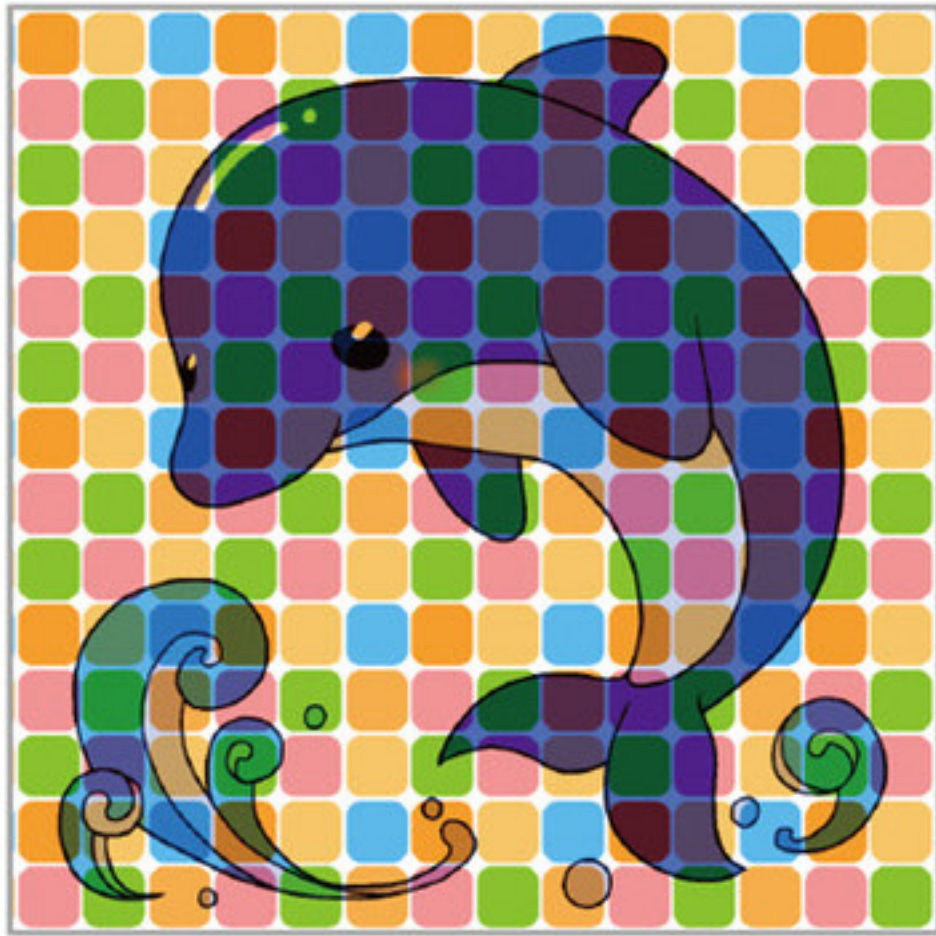
Multiplies the color of the layer set for multiplication and the color of the layer below it and displays it. Therefore, the areas where the colors overlap become darker. This is useful when drawing shadows while making use of the color of the lower layer.

• screen

Contrary to multiplication, each overlapping color makes it > brighter. With a single scree layer, "No matter what you paint, it will look pure white, so always use it with a base color placed on a regular layer.

•Overlay

重 This is a layer mode that expresses the pattern of multiplication by dividing it into multiplication or screen depending on the brightness of the colors. Light areas become brighter and dark areas become darker. The base color is important, if it's white or black, using this layer on top won't change much.

● 発光

スクリーンレイヤーと同じく、色の重なっている部分を明るく表現するレイヤーです。スクリーンよりも効果が強く、不透明度100%で着色すると、どの色を重ねても白くなります。下塗りの色を反映させながら、光を描き込むときなどに重宝します。

● 陰影

乗算と同じく、陰影を設定したレイヤーの色と、その下のレイヤーの色を掛け合わせて表示されます。乗算よりも陰影が強めに出ます。乗算同様、下塗りの色を反映させて影を塗り重ねたいときなどに使います。

● 明暗

スクリーンレイヤーよりも若干明るく表現できるレイヤーです。塗り重ねた色によって明るさの増減を調節しており、発光レイヤーにも似た表現になります。

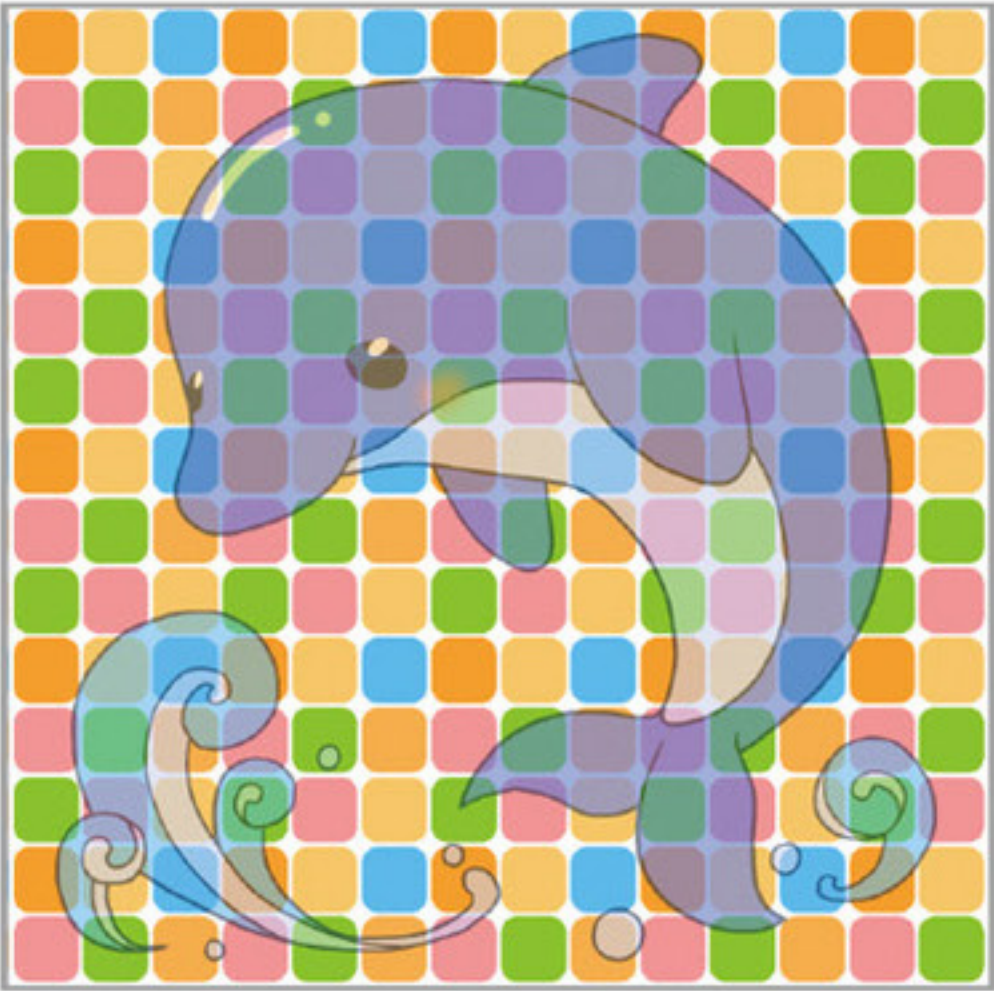
● カラー２値化

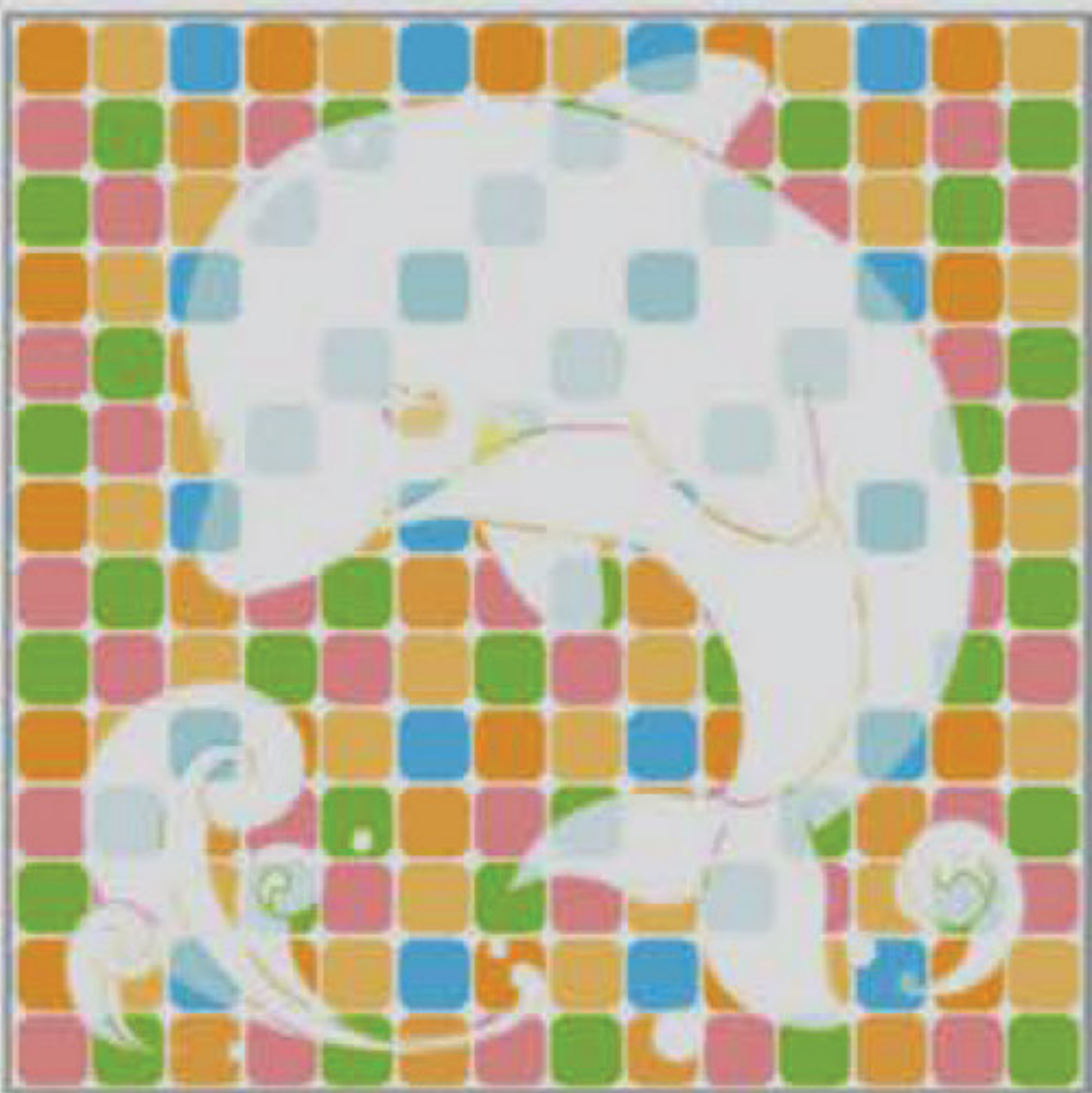
文字どおり中間色を0%か100%の2パターンに分けて色を表現するレイヤーです。不透明度が100%になっていると白黒表示に、13%～99%の間ではカラー表示になります。にじみのない、マットな表現をしたいときなどに使用できます。

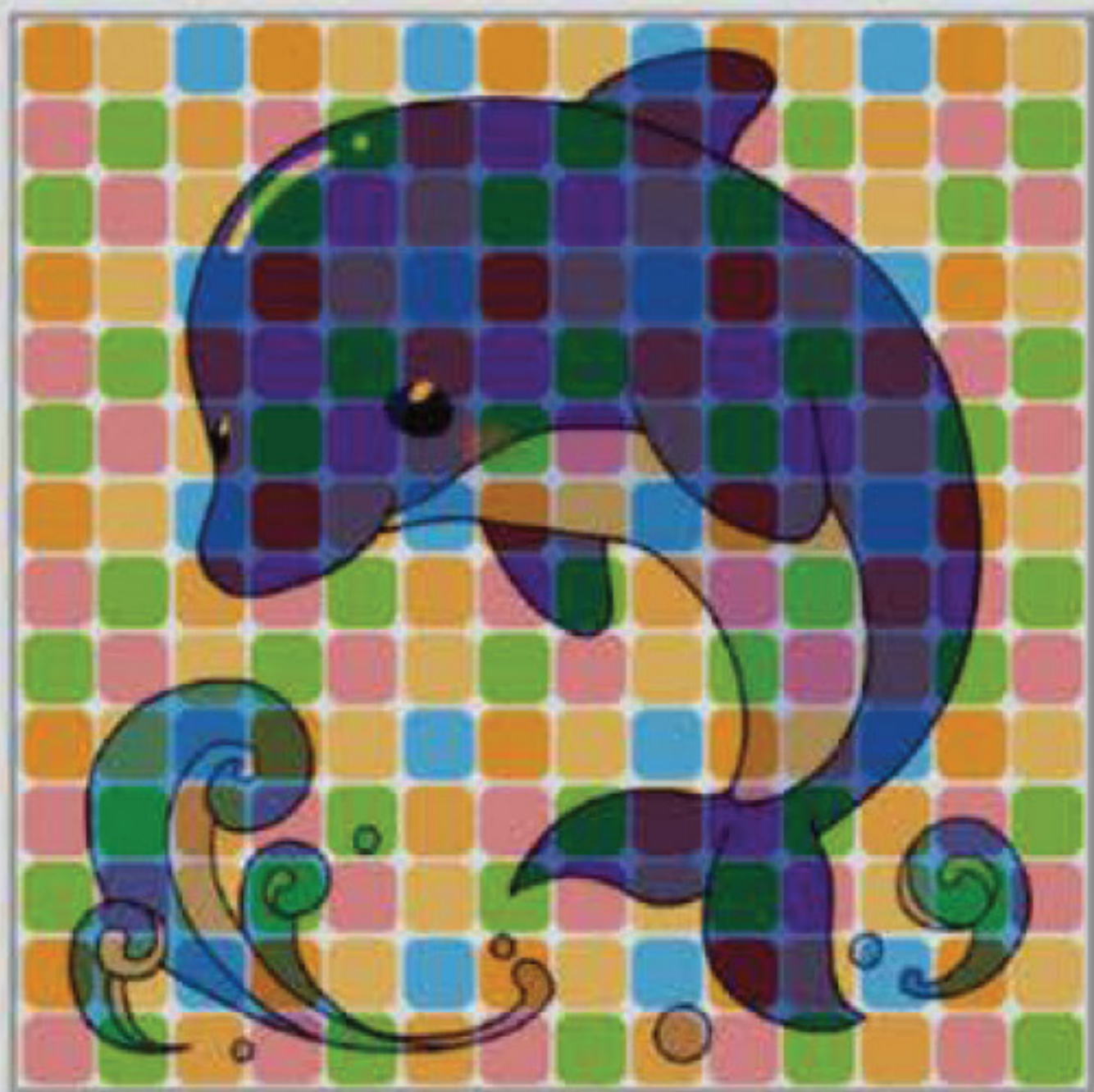
不透明度１００%の場合

不透明度を５５%にしたもの

不透明度について

合成モードに下にある「不透明度」で、レイヤーの不透明度を設定します。１００%の状態から数値が低くなるほど、透明になっていきます。先ほどのイルカのイラストの不透明度を５５%に設定してみます。

Light emission

Similar to the screen layer, this layer brightens areas where colors overlap. The effect is stronger than the screen, and if you color with 100% opacity, it will be white no matter what color you layer. This is useful when drawing light while reflecting the color of the undercoat.

shadow

As with multiplication, the first layer color for which shading is set is multiplied by the color of the layer below it. Shadows are stronger than multiplication. As with Multiply, this is used when you want to paint shadows by reflecting the color of the undercoat.

•Light and dark

screen layer slightly brighter than It is a layer that can be displayed. by layered colors Adjust brightness increase/decrease and emitting layer An expression similar to - I will.

- Color binarization

As the name suggests, this layer divides neutral colors into two patterns, 0% and 100%, to express colors. When the opacity is set to 100%, it becomes black and white display, and between 13% and 99%, it becomes color display. It can be used when you want to create a matte expression without bleeding.

100% opacity

55% opacity

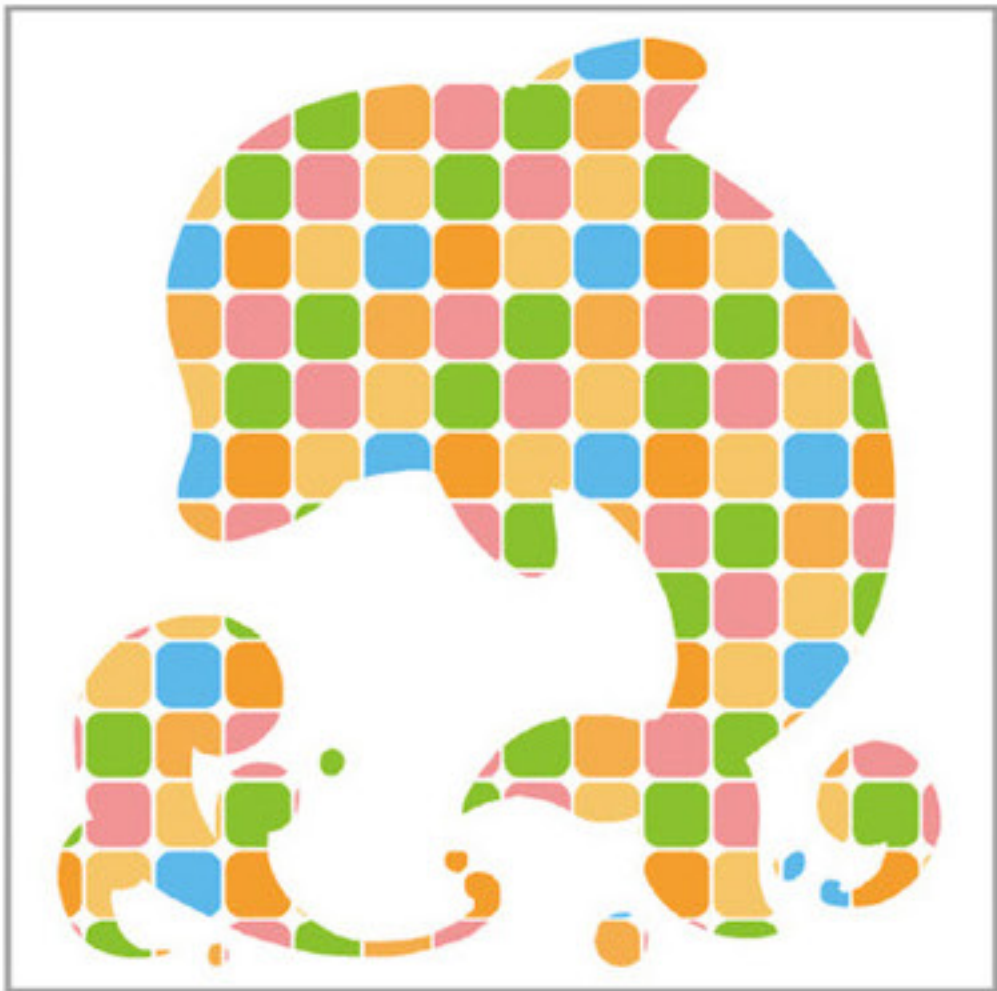
About opacity

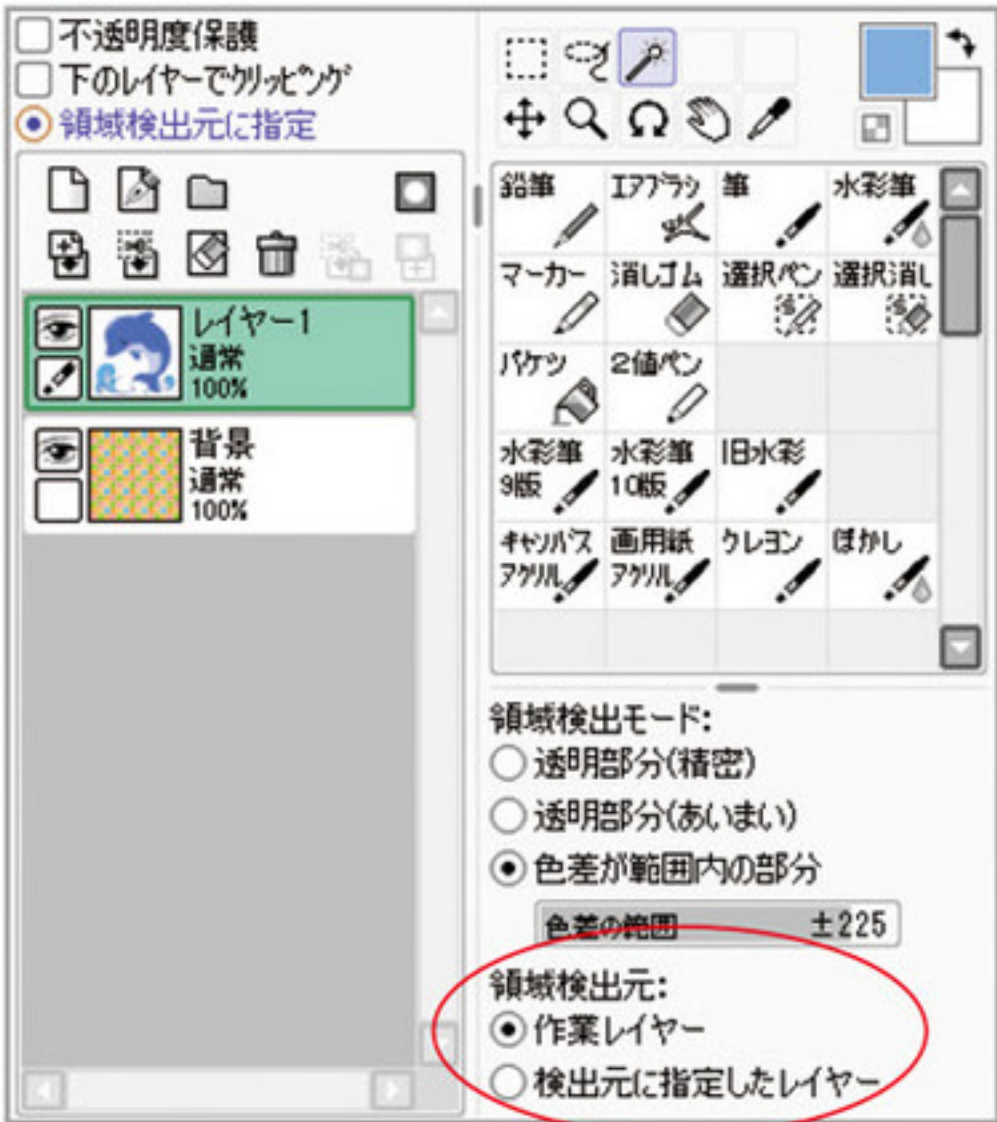
Set the opacity of the layer with "Opacity" below the blending mode. The lower the value from 100%, the more transparent it becomes. Let's set the opacity of the dolphin illustration to 55%.

不透明度保護

不透明度保護にチェックを入れると、そのレイヤーの、すでに描画された部分のみ塗ることができます。描画された部分から色がはみ出すことがないので、下塗りの色を変えたり、重ね塗りをする際に便利です。

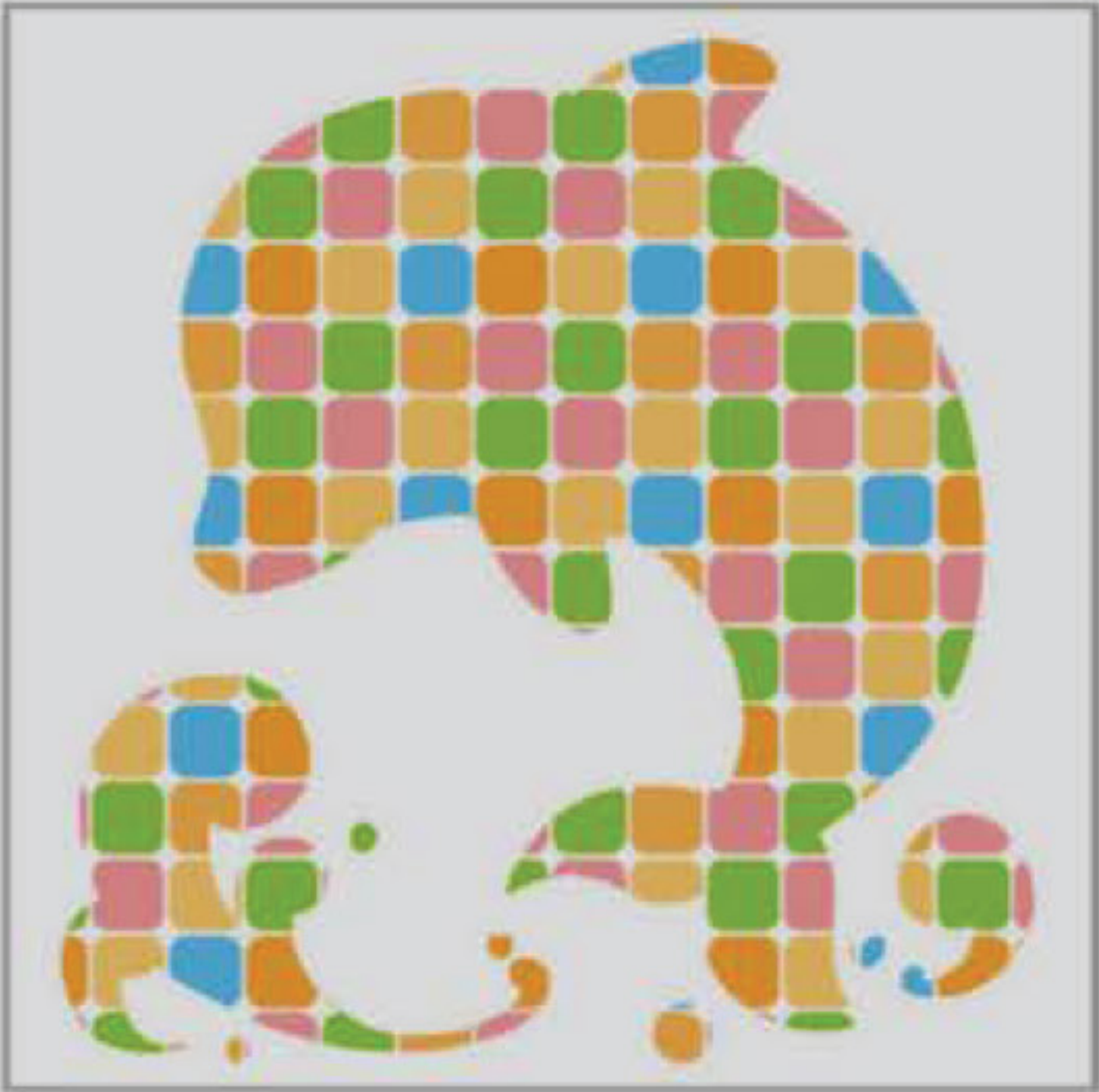
下のレイヤーでクリッピング

「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れてから、そのレイヤーで色を塗ると、下のレイヤーの描画された部分のみに塗りが反映されます。下塗りのレイヤーの色に塗り重ねる場合など、はみ出さずに塗ることができて便利です。「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れると、レイヤーアイコンの左側に赤い縦線が表示されるので、どのレイヤーがクリッピングを使用しているのかがわかります。イラスト例では、背景のレイヤーをイルカのレイヤーの上に移動させ、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れたものです。

領域検出元に指定

ブラシツールの上にある固定ツールの「自動選択」で、領域を選択する際に、チェックしたレイヤーを領域検出元に指定する機能です。複数のレイヤーを使用している場合に、自動選択して欲しいレイヤーと、そうでないレイヤーを分けておくことができます。また、「領域検索元に指定」にチェックを入れておくと、レイヤーアイコンが緑色に変わります。

Opacity Protection

If you check the opacity protection, you can paint only the already drawn part of the layer. This is convenient when you want to change the color of the undercoat or apply multiple coats, as the color will not overflow from the drawn area.

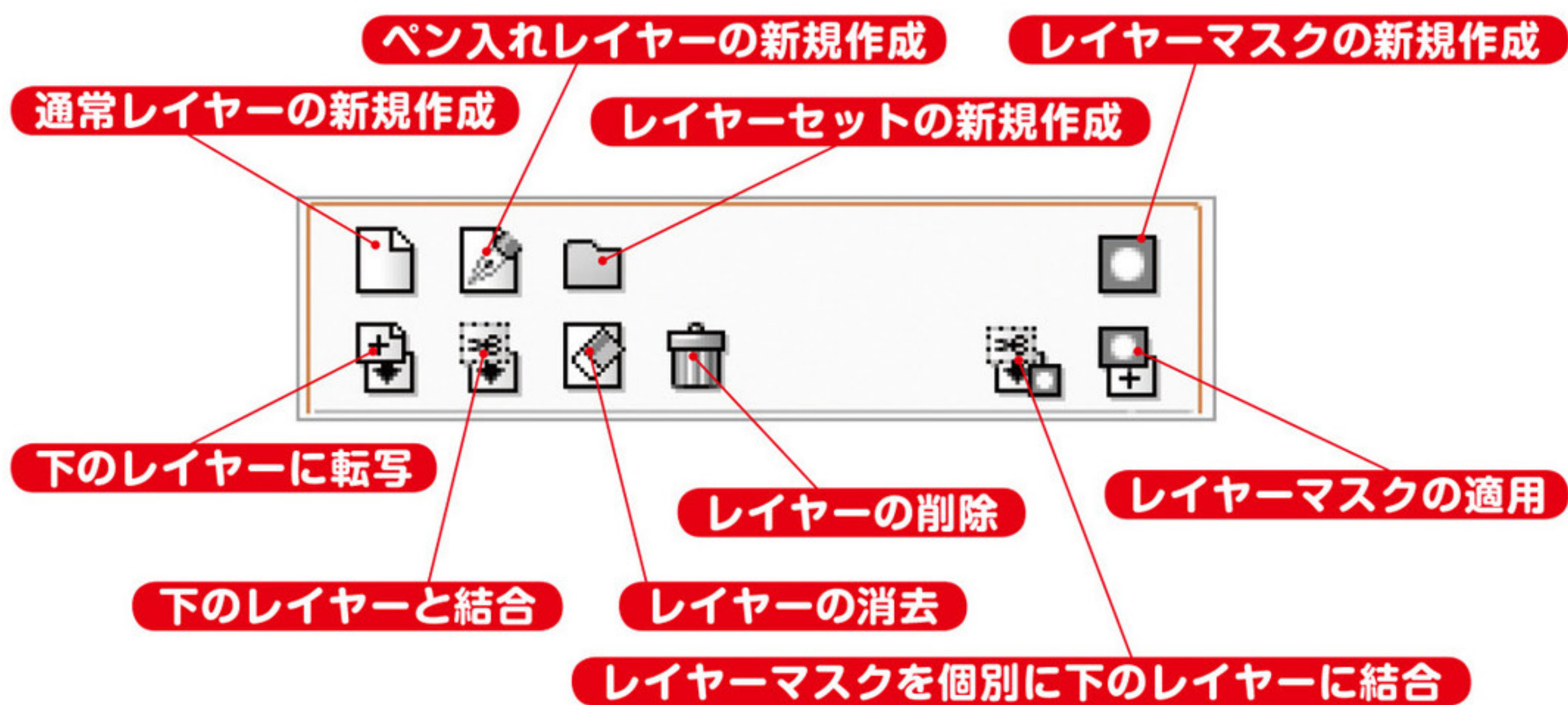
clipping at the layer below

If you check "Clip at Layer Below" and then paint on that layer, the paint will be reflected only on the drawn part of the layer below. This is useful when you want to paint over the color of the undercoat layer so that it doesn't overflow. If you check "Clip at layer below", a red vertical line will appear to the left of the layer icon so you can see which layers are using clipping. In the example illustration, I moved the background layer above the background layer and checked "Clip at Layer Below".

Specify as region detection source

This is a function to specify the checked layer as the area detection source when selecting an area with "Auto select" of the fixed tool above the brush tool. When using multiple layers, you can separate the layers that you want to be automatically selected from the layers that are not. Also, if you check "Specify as area search source", the layer icon will turn green.

●レイヤーボタン

　レイヤーボタンには次のような役割があります。なお、カーソルをボタンの上に置くと、それぞれのボタンの名称が表示されます。

ペン入れレイヤーの新規作成
レイヤーマスクの新規作成
通常レイヤーの新規作成
レイヤーセットの新規作成
下のレイヤーに転写
レイヤーの削除
レイヤーマスクの適用
下のレイヤーと結合
レイヤーの消去
レイヤーマスクを個別に下のレイヤーに結合

●通常レイヤーの新規作成

　ブラシツールを使って描画、編集するレイヤーを新規作成します。

●ペン入れレイヤーの新規作成

　ペン入れツールで描画、編集するレイヤーを新規作成します。

●レイヤーセットの新規作成

　複数のレイヤーを1つのフォルダでまとめる、レイヤーセットを作成します。レイヤーの各種効果は、レイヤーセットに対してかけることもできます。

●レイヤーマスクの新規作成

　レイヤーに描かれた絵の一部を覆い隠す、マスク機能を適用します。

●下のレイヤーに転写

　上のレイヤーの画像を、下のレイヤーに転写します。転写した後のレイヤーは透明になります。

●下のレイヤーと結合

　上のレイヤーと下のレイヤーを合成し、1つのレイヤーにまとめます。このアイコンは、レイヤーセットを選択した状態だと「レイヤーセットの結合」に切り替わります。

●レイヤーの消去

　レイヤーの中にあるすべての画像を消去します。消去後のレイヤーは透明になります。

●レイヤーの削除

　レイヤーをレイヤーリストから削除します。

●レイヤーマスクを個別に下のレイヤーに結合

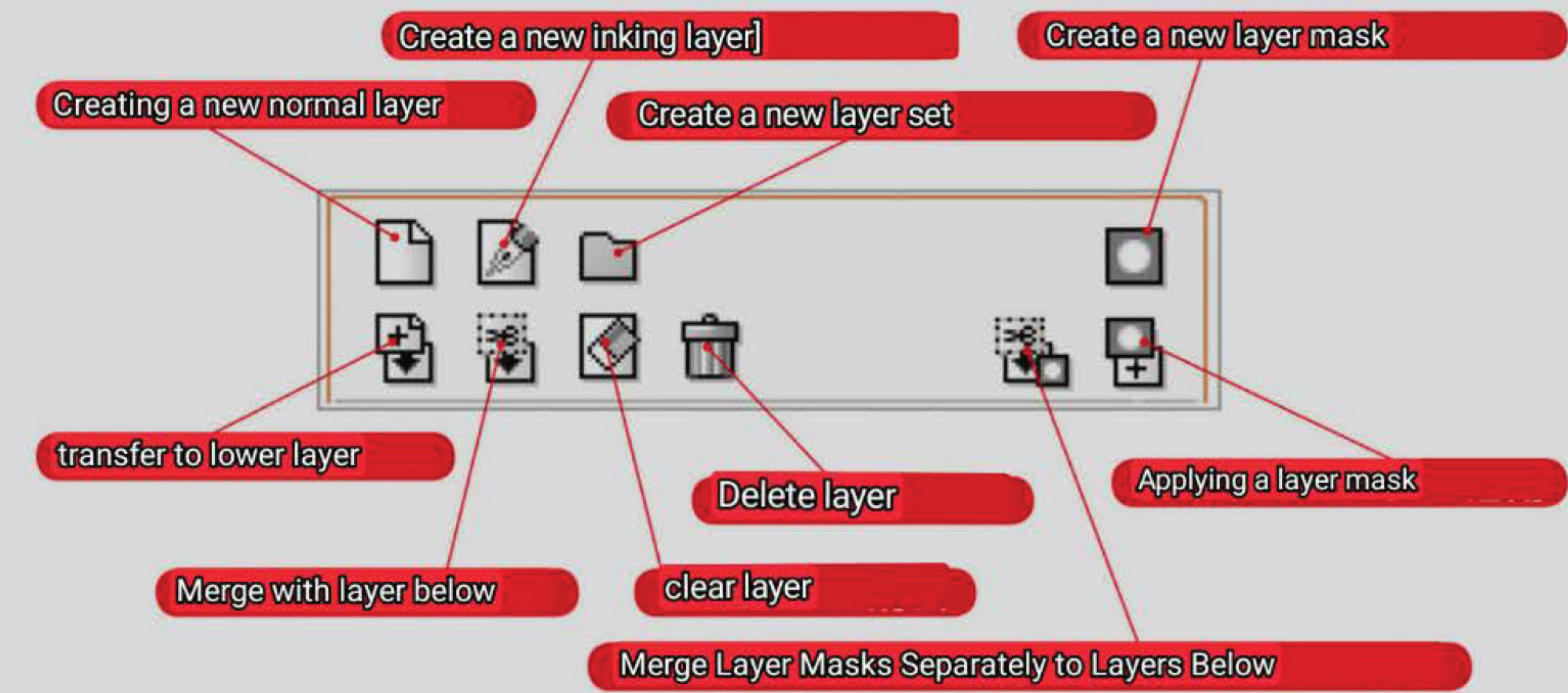
　下のレイヤーと結合する際に、レイヤーマスクの設定をそのまま反映して結合します。

●レイヤーマスクの適用

　レイヤーマスクをレイヤーの画像に適用し、レイヤーマスクを解除します。

◎Layer button

The layer buttons have the following roles. Note that you can move the cursor to the button
When placed on top, the name of each button is displayed.

Create a new inking layer]
Create a new layer mask
Creating a new normal layer
Create a new layer set
transfer to lower layer
Applying a layer mask
Delete layer
Merge with layer below
clear layer
Merge Layer Masks Separately to Layers Below

- Creating a new normal layer

Create a new layer to draw and edit with the brush tool.

- Creating a new inking layer

Create a new layer to draw and edit with the inking tool.

- Creating a new layer set

Create a layer set that groups multiple layers in one folder. Various layer effects can be applied to the layer set You can also

- Create a new layer mask

Apply the mask function to cover up part of the picture drawn on the layer.

- transfer to lower layer

Transfers the image on the upper layer to the lower layer. after transcription The layer becomes transparent.

Combine with lower layer

Merge the upper and lower layers into one layer. This icon will switch to "Combine Layer Set" when a layer set is selected.

- clear layer

Erase all images in the layer. After erasing, the layer becomes transparent.

- Deleting a layer

Remove a layer from the layer list.

- Merge Layer Mask Individually to Lower Layer

When merging with the layer below, reflect the settings of the layer mask as they are and merge.

- Apply layer mask

Apply a layer mask to the layer's image and remove the layer mask.

●レイヤーリスト

　レイヤーの階層を表示するリストです。下から順番にレイヤーが積み重なり、上のレイヤーが優先的に表示されます。レイヤーはドラッグして、上下の位置を移動させることができます。また、レイヤーをダブルクリックするとレイヤー名を入力できる画面が出てくるので、わかりやすい名前をつけておくとよいでしょう。レイヤーについているアイコンは次のようになっています。

●レイヤーの表示・非表示

　レイヤーごとに表示・非表示を切り替えられます。クリックして目のマークが消えると、レイヤーが非表示になり、もう一度クリックして目のマークが出るとレイヤーが表示されます。

●作業中のレイヤーを表すマーク

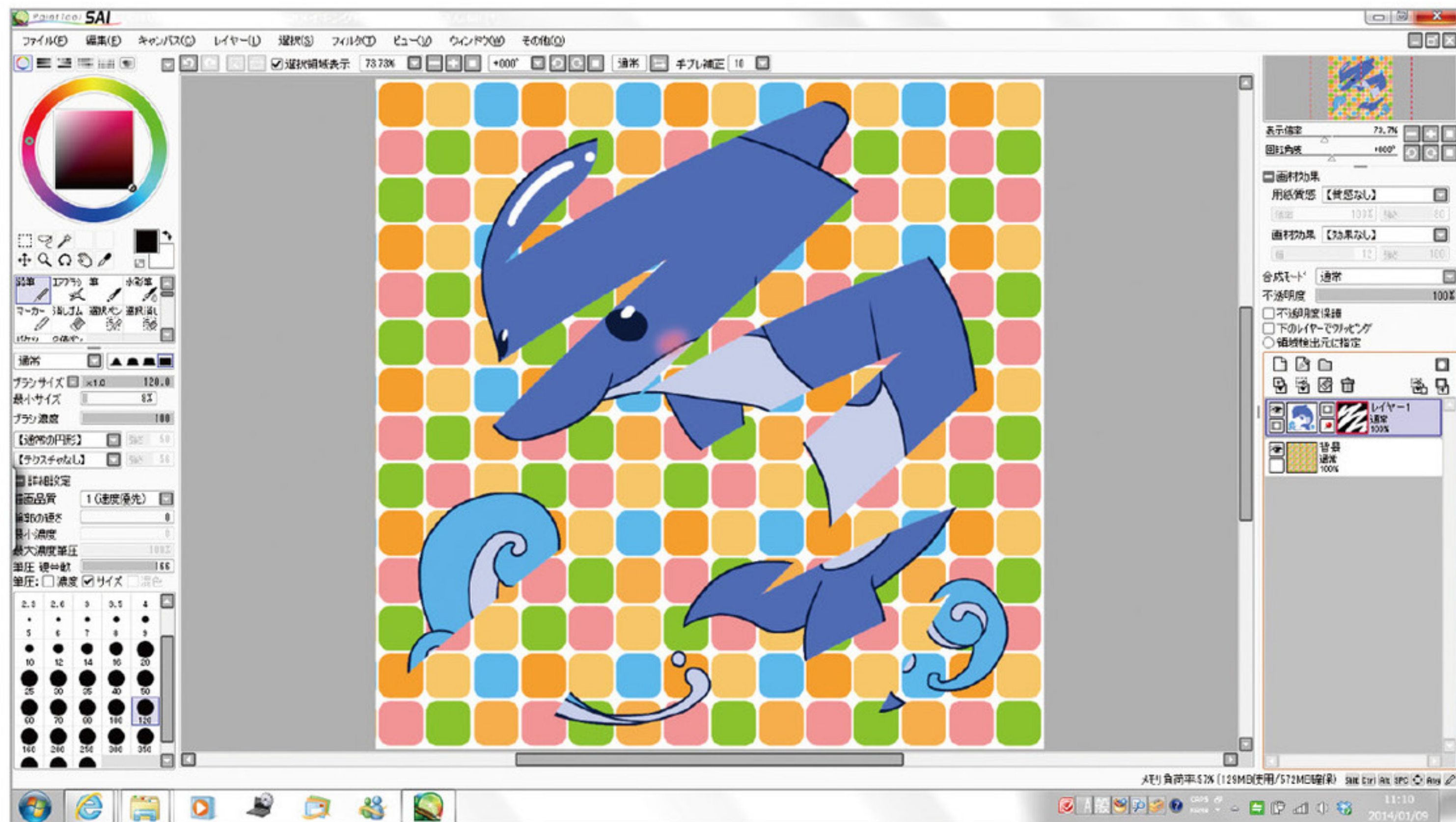
　選択中のレイヤーにはこのマークが表示されます。

●移動・変形をレイヤーと同時に行うかどうかを設定する

　選択中のレイヤーに、移動・変形などの画像処理を行う際に、同時に行うかどうかを設定します。ピンマークがある場合は同時に行われ、複数のレイヤーで同時に処理を行うこともできます。

●レイヤーマスクについて

　レイヤーマスクは、そのレイヤー上に描かれた絵の一部をマスキングできる機能です。レイヤーボタンからレイヤーマスクの新規作成をクリックすると、レイヤーの絵にマスクがかけられます。ブラシツールから、適当なブラシを選び、マスクの上を塗ると、その場所だけマスクが解除され絵が表示されます。

　レイヤーリストのアイコンの右側には、マスクされた部分が黒、ブラシで解除した部分が白で表示されます。

◎Layer list

A list that displays the hierarchy of layers. Layers are stacked in order from the bottom, and the top layer is displayed preferentially. Layers can be moved up and down by dragging. Also, double-clicking the layer will bring up a screen where you can enter the layer name, so it's a good idea to give it an easy-to-understand name. The icons attached to layers are as follows.

- Layer display/hide/

You can switch display/hide for each layer. When you click to remove the eye mark, the layer is hidden, and when you click again to make the eye mark appear, the layer is shown.

- A mark representing the layer being worked on

This mark is displayed on the selected layer.

- Move and transform layers at the same time set whether to

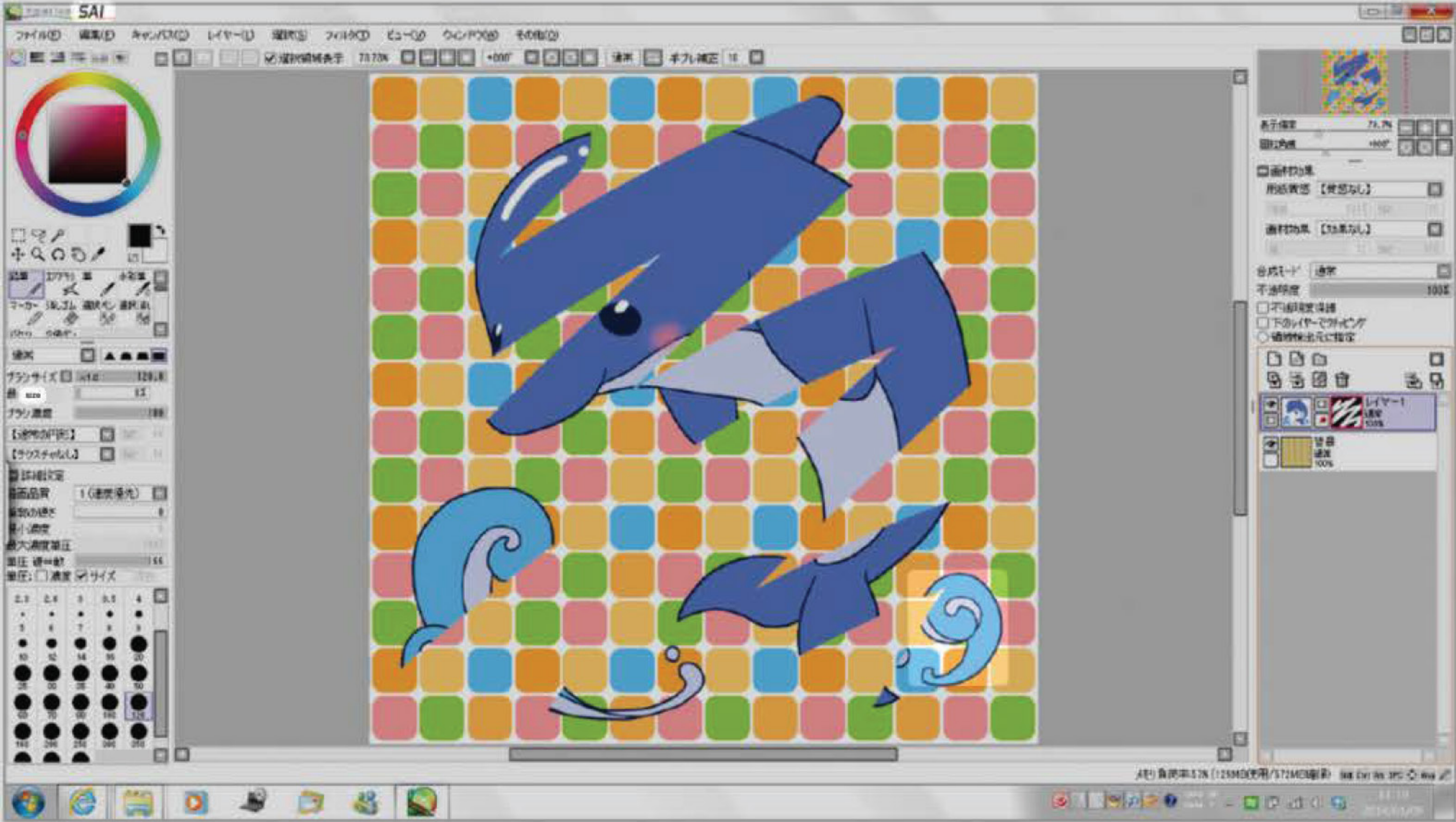
Set whether to perform image processing such as moving or transforming the selected layer at the same time. If there is a pin mark, it will be done at the same time, and you can also process multiple layers at the same time.

pen case 1
|Usually
100%

|Usually
100%

| Background
|Usually
100%

◎ About layer masks

Layer mask is a function that allows you to mask part of the picture drawn on that layer. Click Create new layer mask from the layer button to apply a mask to the picture on the layer. If you select an appropriate brush from the brush tool and paint over the mask, the mask will be removed and the picture will be displayed. On the right side of the layer list icon, the masked area is displayed in black, and the unbrushed area is displayed in white.

選択と変形

デジタル環境でイラストを描く際、ぜひ使いこなしたいのが、選択と変形の各種操作です。同じ素材をいくつも描きたい場合や、すでに描いた素材を拡大したり、縮小したり、移動したりしたい場合など、アナログでは難しかった作業を簡単に行うことが出来ます。

●選択系ツールの使い方

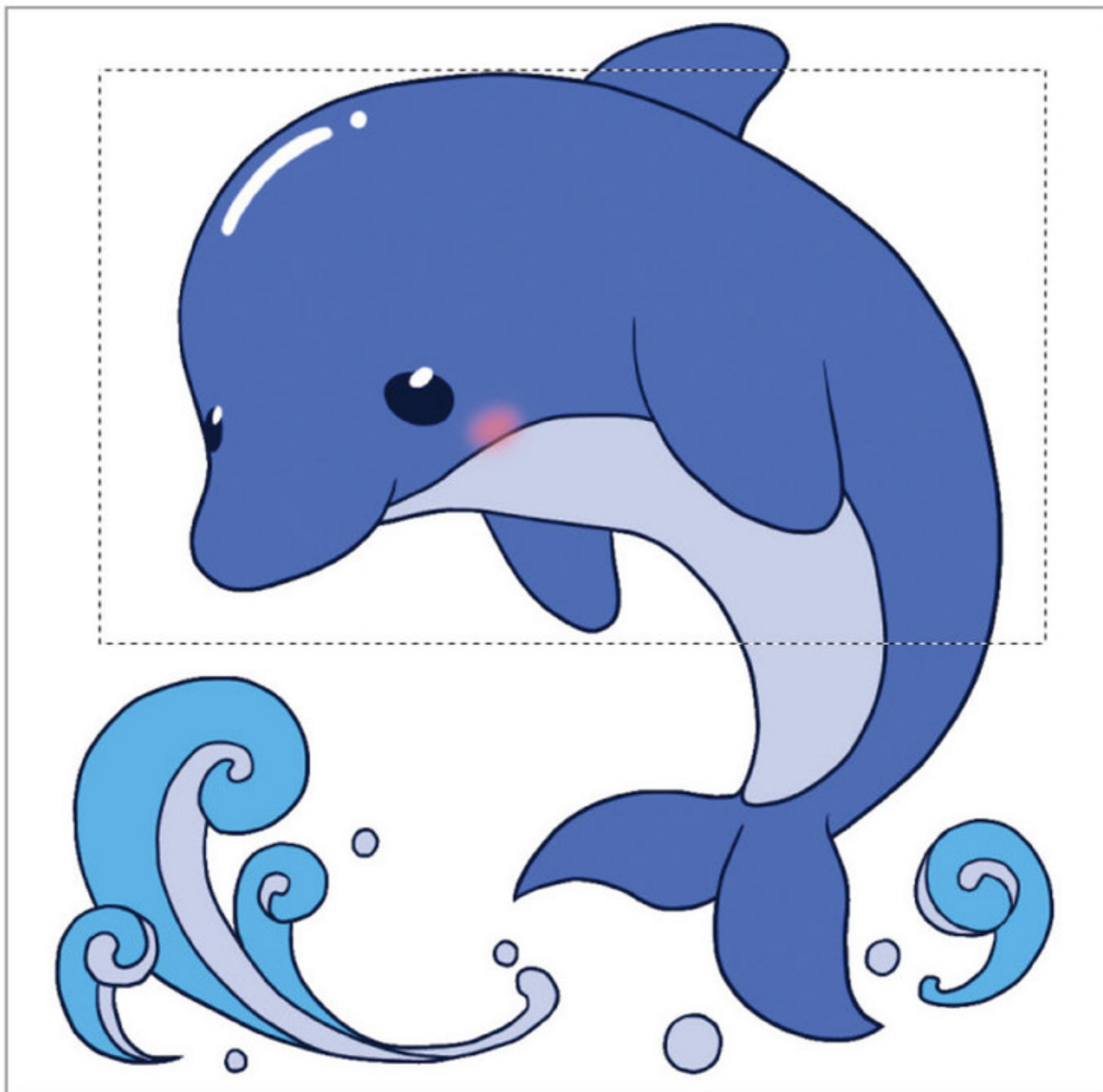
SAIの選択系ツールには、4種類の固定ツール（矩形選択、投げ縄、自動選択、移動）と2種類のブラシツール（選択ペン、選択消し）、画面上部のメニューバーにある「選択」メニューの操作項目などがあります。これらを使って、画像の一部を選択、編集することで絵を描き進めます。

選択ツール4種類（固定ツール内）

●矩形選択

矩形（くけい）とは、長方形のことで、文字どおり画像を長方形で選択し、変形を行うツールです。

•矩形選択をする

マウスの左ボタンをドラッグしながら動かすと、四角の形状に選択できます。

矩形選択で複雑な形を囲むには…

「Shift」キーを押しながらマウスの左ボタンでドラッグして動かすと、選択領域が追加できます。また、「Altキー」を押しながらマウスの左ボタンでドラッグして動かすと、選択領域が除外できます。

Select and Transform

When drawing illustrations in a digital environment, I definitely want to make full use of the selection and transformation operations. When you want to draw the same material several times, or when you want to enlarge, reduce, or move already drawn materials, you can easily perform tasks that were difficult with analog.

◎ How to use selection tools

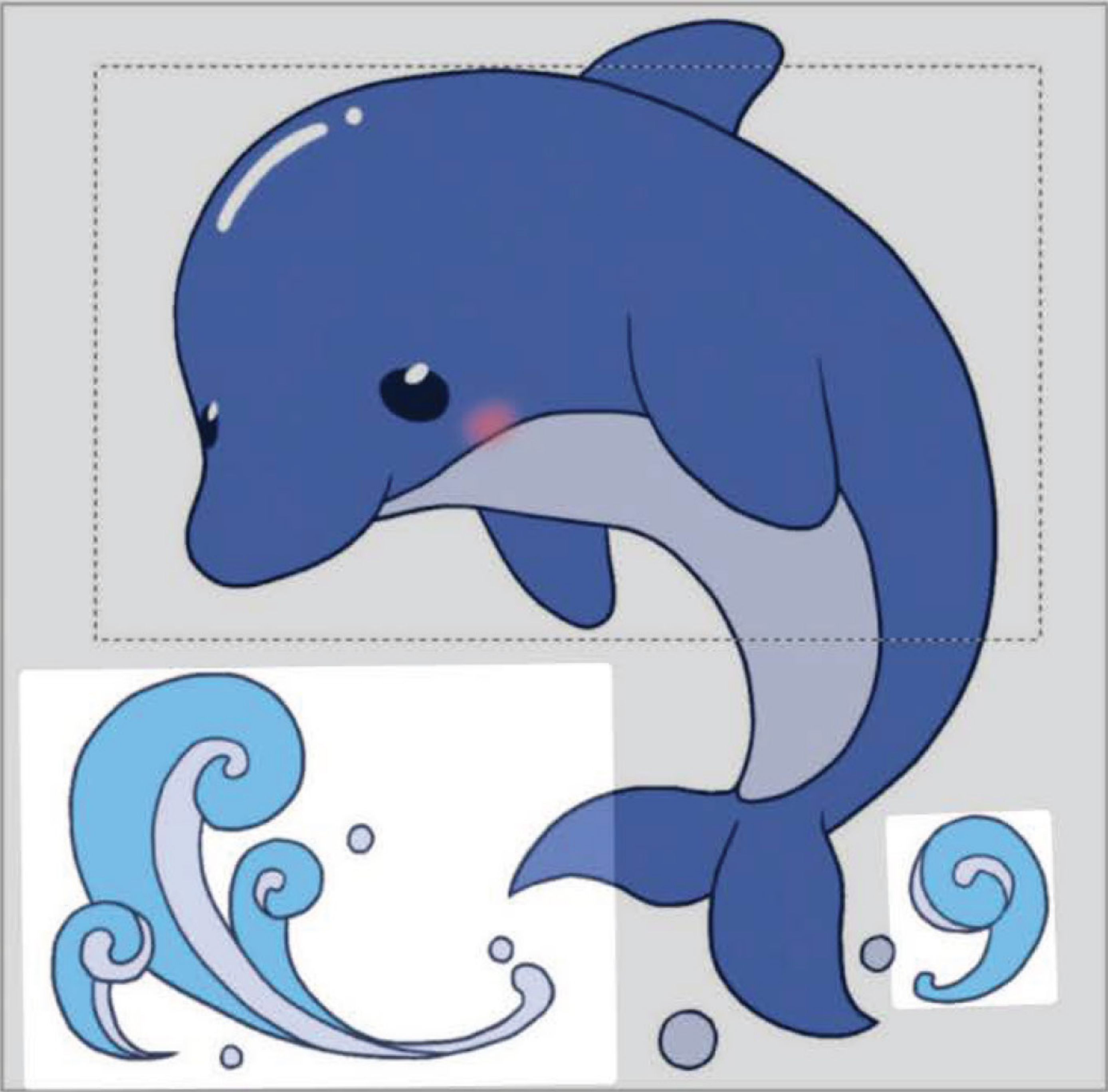
SAI's selection tools include four types of fixed tools (rectangular selection, lasso, automatic selection, move), two types of brush tools (selection pen, selection eraser), and the "Select" menu in the menu bar at the top of the screen. There are operation items, etc. Use these to select and edit part of the image to proceed with drawing.

4 types of selection tools (in fixed tools)

◎ Rectangular selection

Rectangle is a tool that literally selects a rectangular image and transforms it.

Make a rectangular selection

Drag the left mouse button to select a rectangular shape.

To surround a complex shape with a rectangular selection...

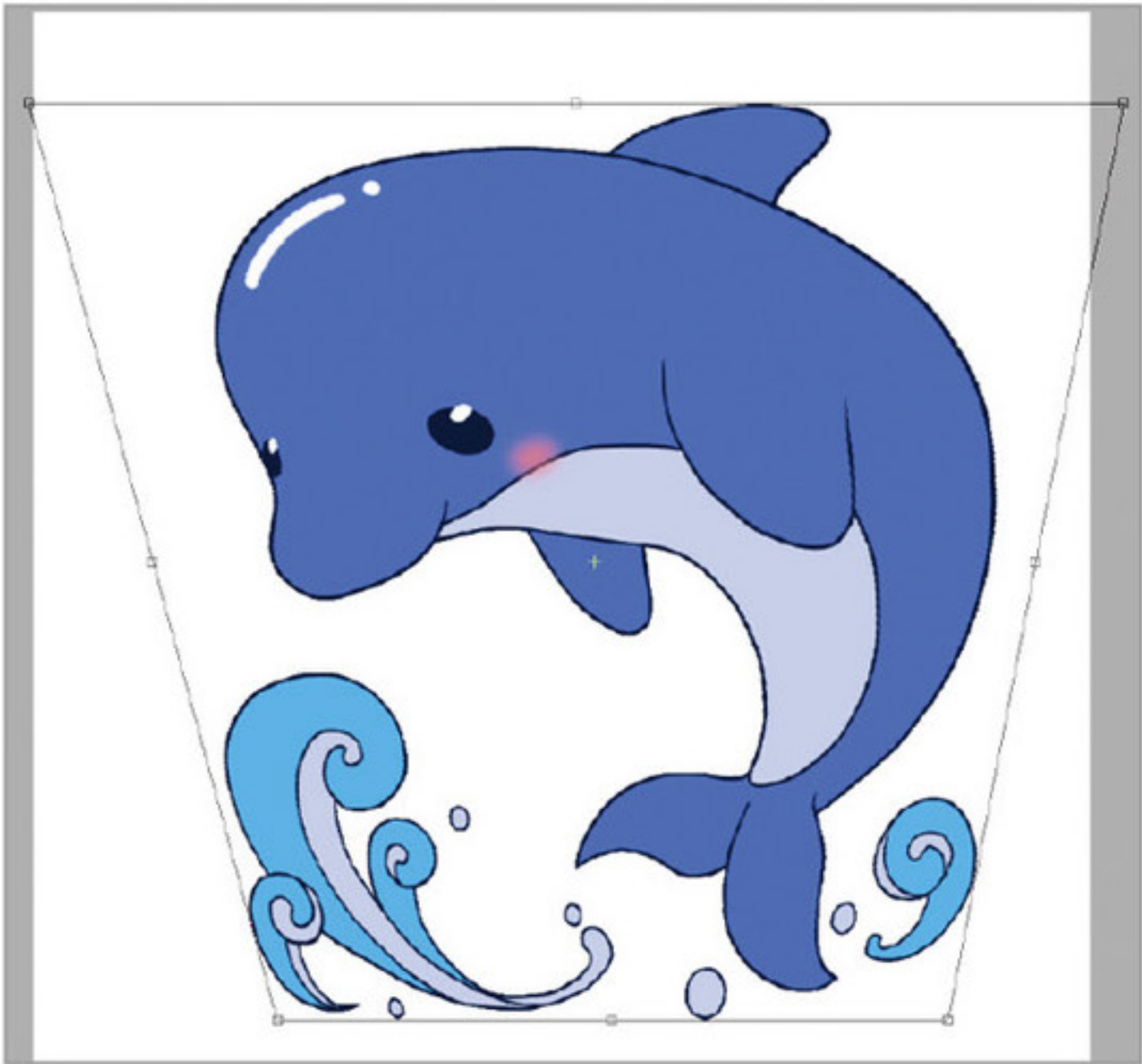
You can add a selection area by holding down the "Shift" key and dragging with the left mouse button. You can also exclude the selected area by dragging with the left mouse button while holding down the "Alt key".

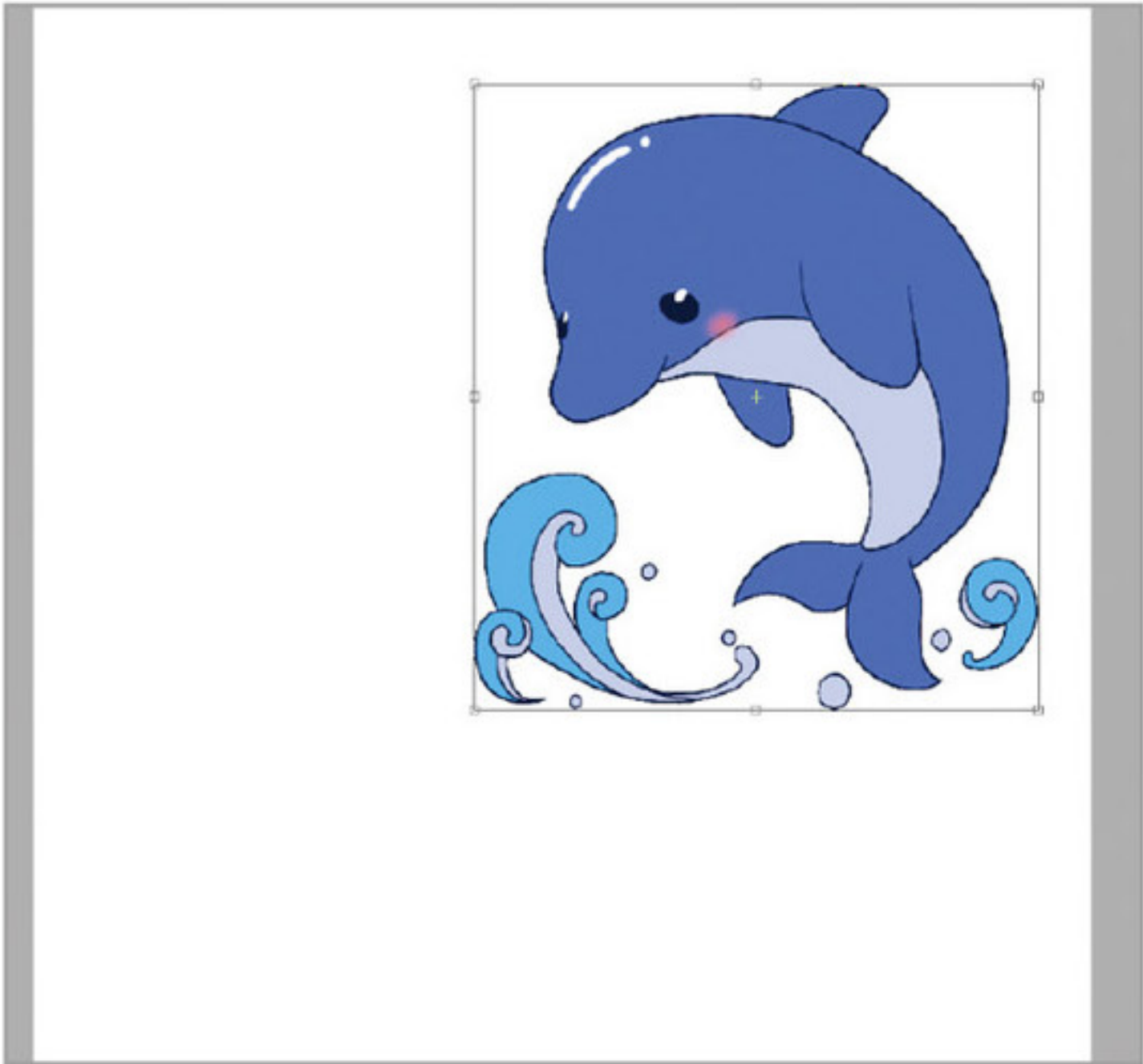
• 画像変形を行う

選択領域の画像を変形したい場合は、矩形選択パラメータを使用します。また、画面上部のメニューバーにある「レイヤー」から「自由変形」を選択、クリックすると、矩形選択パラメータの自由変形と同じ状態になります。

それぞれのツールで画像を変形したら「確定」をクリックして、変形を確定させます。「中止」を押すと元の形に戻ります。「確定」後に元の形に戻したいときは、画面上部にあるメニューバーの「編集」から「元に戻す」をクリックします。「元に戻す」は他の操作にも使えますので、ぜひ覚えておきましょう。

自由変形

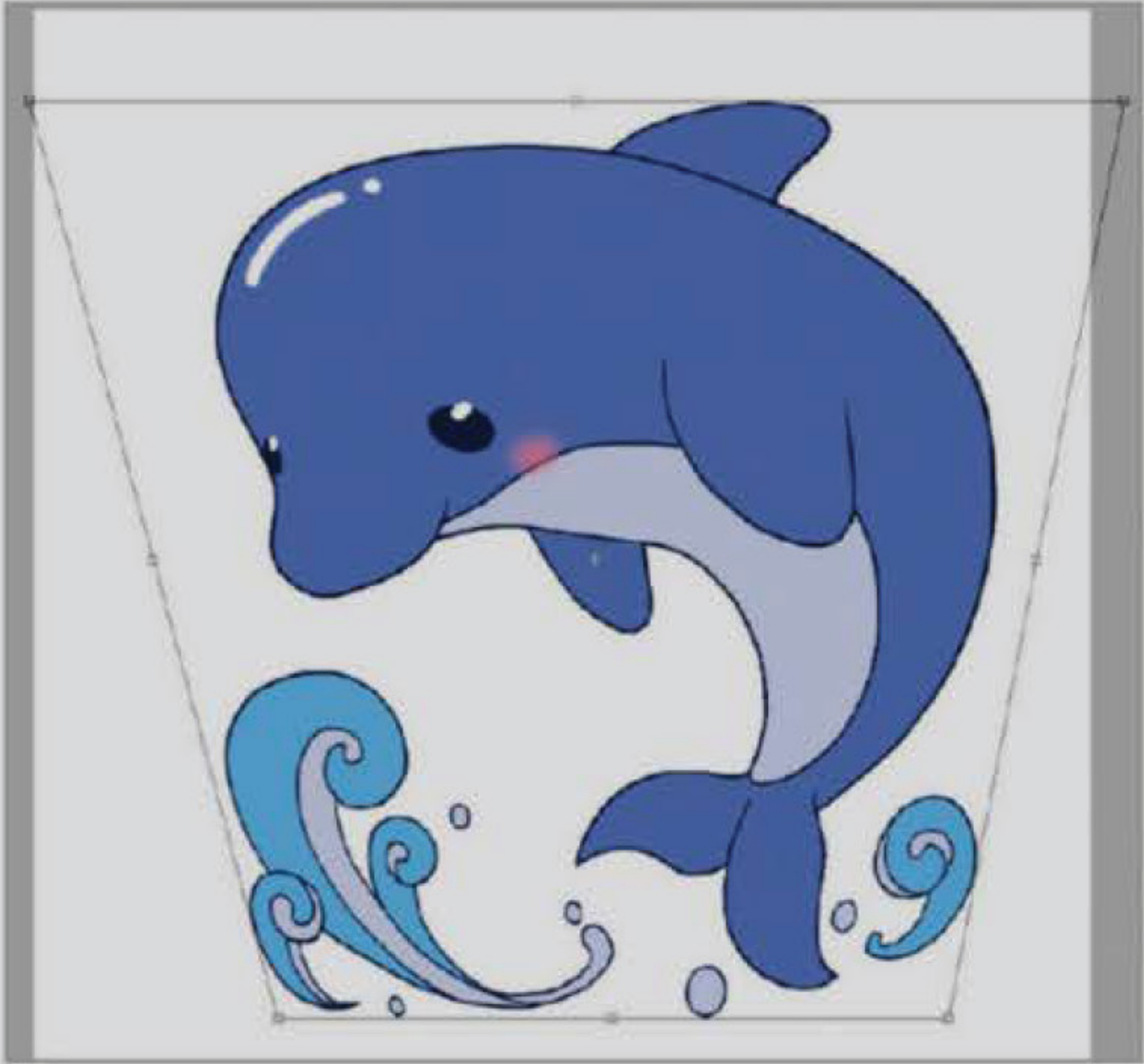
操作	変形の内容
ガイドをドラッグ	サイズ変更
「Shift」キー　＋　ガイドをドラッグ	縦横比固定でサイズ変更
「Ctrl」キー　＋　ガイドをドラッグ	自由な形に変形
ガイド外をドラッグ	回転

拡大縮小

操作	変形の内容
ガイドをドラッグ	サイズ変更
「Shift」キー　＋　ガイドをドラッグ	縦横比固定でサイズ変更

Transform image

If you want to transform the image of the selection area, use the rectangle selection parameter. Also, after transforming the image with Select "Free Transform" from and click to enter the same state as Free Transform of Rectangle Selection Parameter.

each tool of "Layer" in the menu bar at the top of the screen, click "Confirm" to finalize the transformation. Press "Stop" to return to the original shape. If you want to return to the original shape after confirming, click "Undo" from "Edit" in the menu bar at the top of the screen. "Undo" can also be used for other operations, so be sure to remember it.

free deformation

operate	Transformation content
drag guide	resize
"Shift + drag guide	Resize with fixed aspect ratio
Ctrl + drag guide Drag	Transform into any shape
outside guide	rotate

zoom out

Drag	Transformation content
operation guide	resize
"Shift + drag guide	Resize with fixed aspect ratio

自由な形

操作	変形の内容
ガイドをドラッグ	自由な形に変形

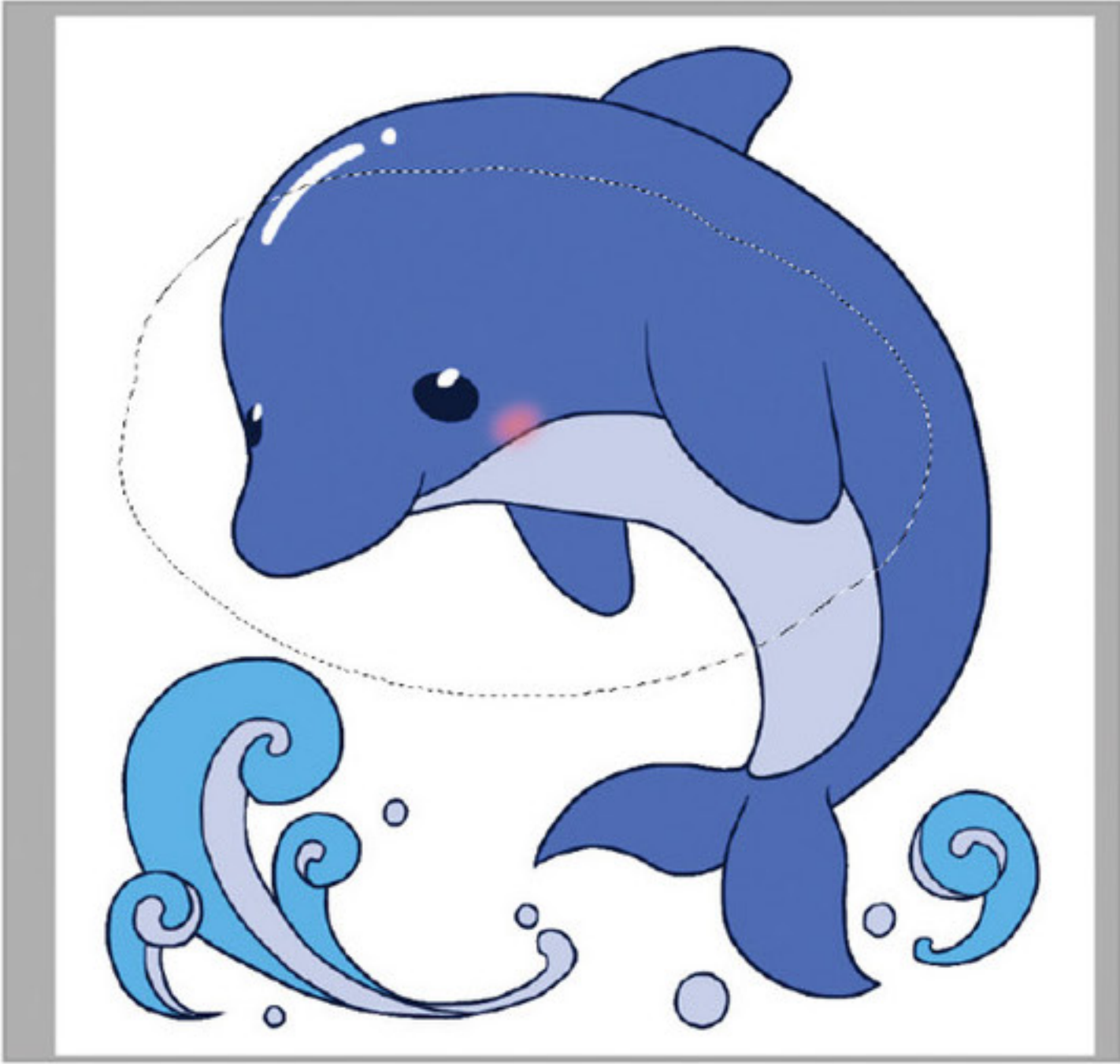
回転

操作	変形の内容
ガイドをドラッグ	回転
「Shift」キー　＋　ガイドをドラッグ	４５度ずつ回転

投げ縄

フリーハンドで囲んだ領域を選択するツールです。パラメーターの「アンチエイリアス」にチェックを入れると、選択領域のエッジをなめらかにします。

投げ縄で領域選択

操作	変形の内容
「Shift」キー　＋　左ドラッグ	選択領域の追加
「Alt」キー　＋　左ドラッグ	選択領域の除外

free form

operate	Contents of transformation
drag guide	Transform into a free shape

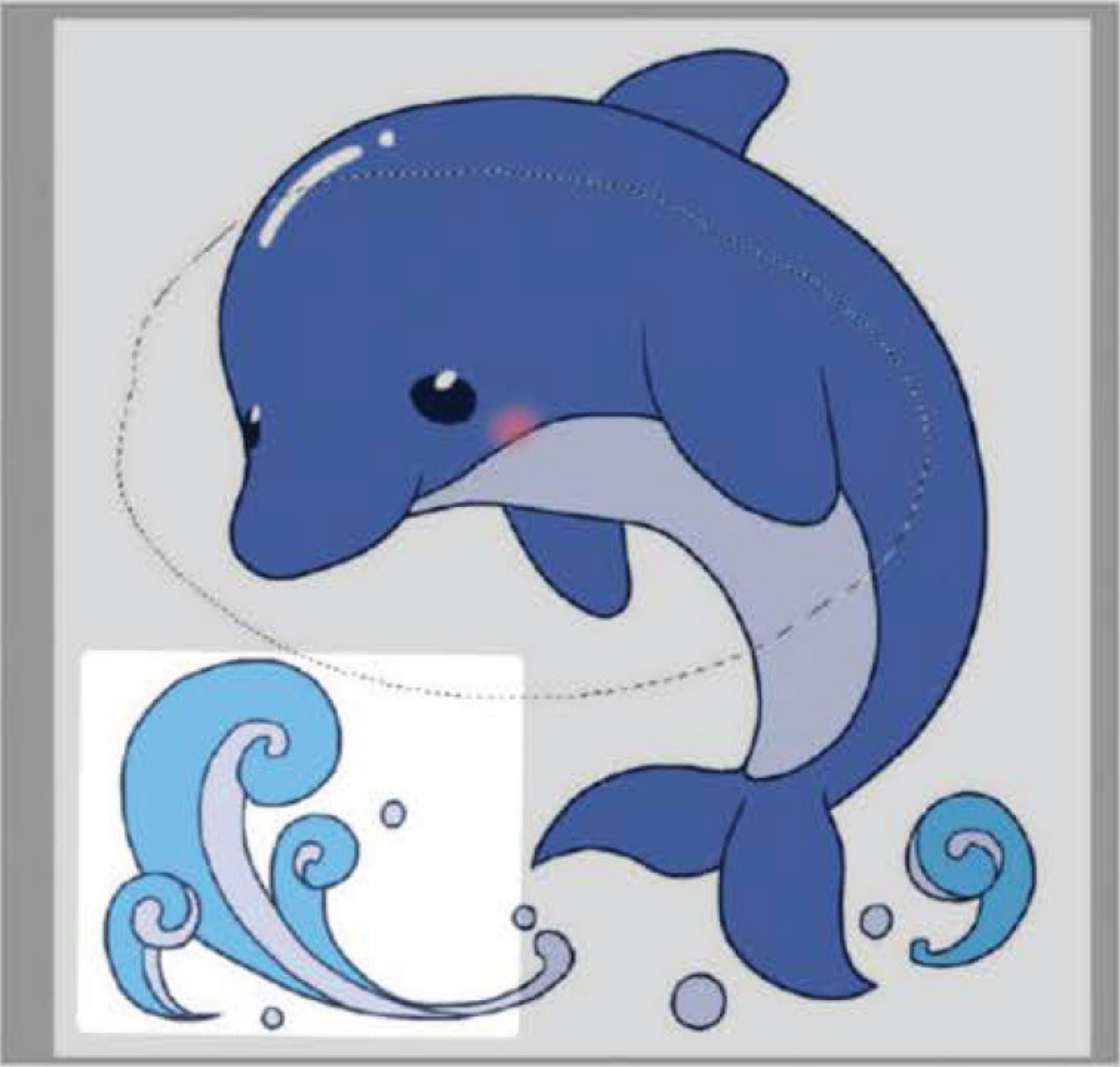
rotate

operate	Transformation content
drag guide	rotate
Shift key + drag guide	Rotate by 45 degrees

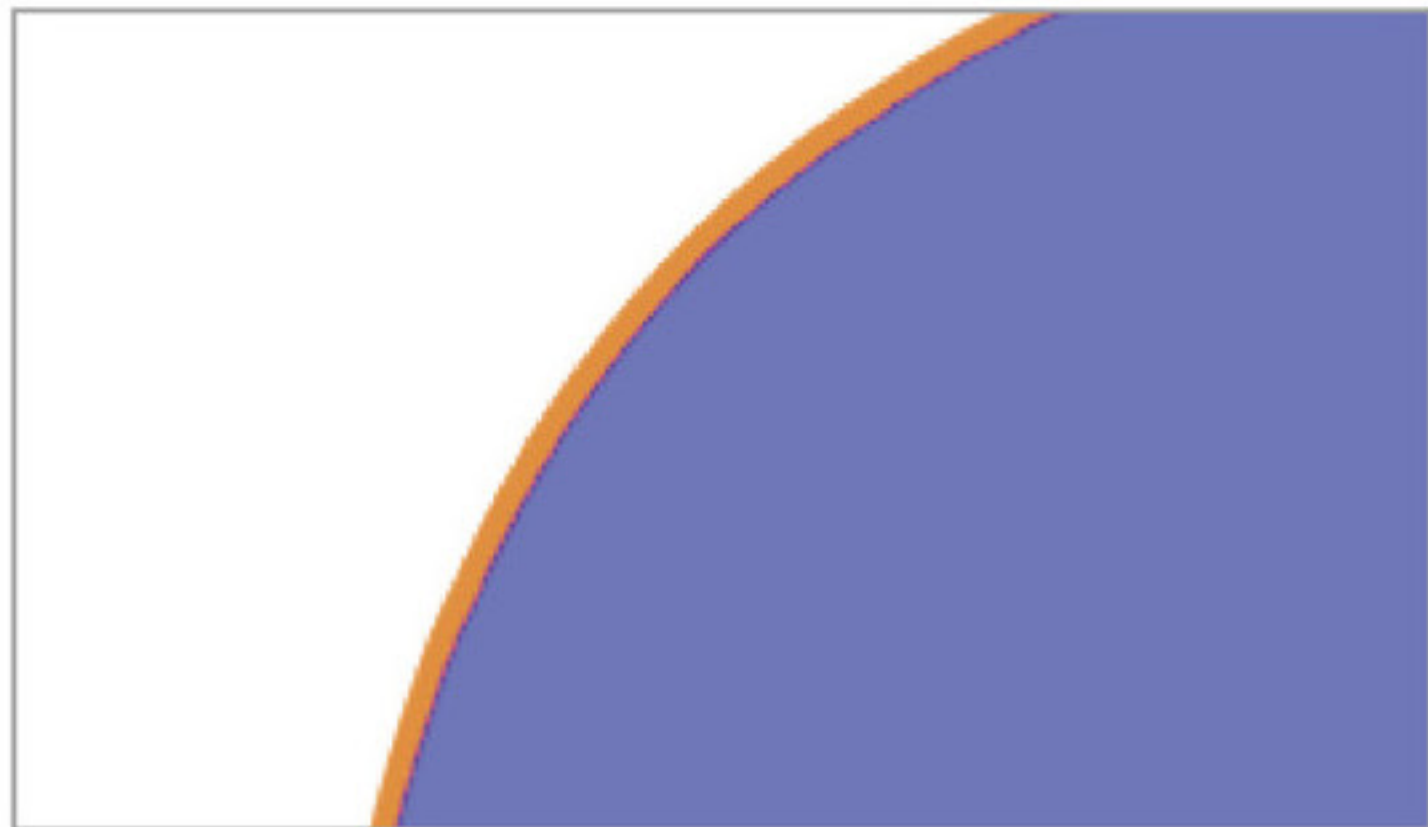
lasso

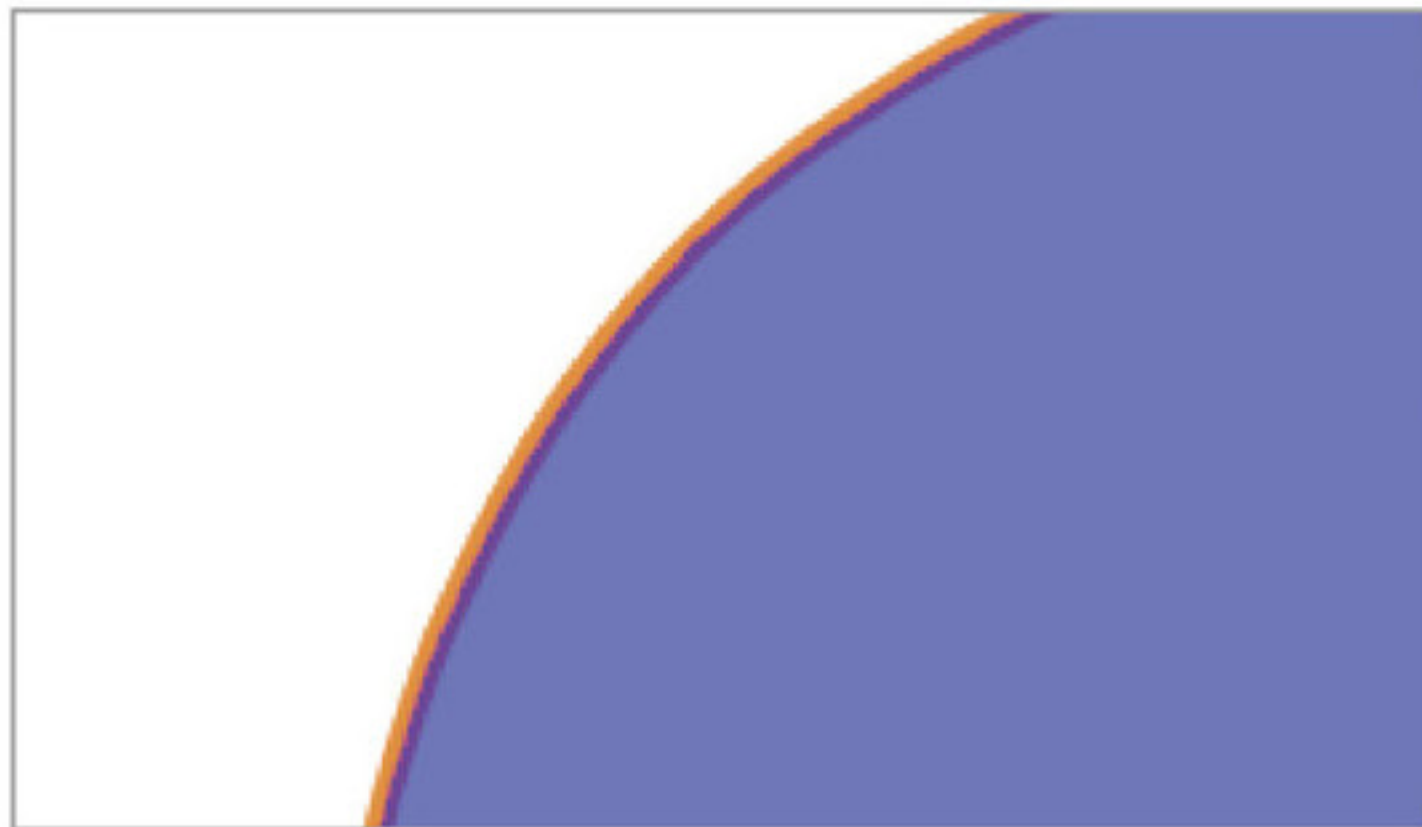
A tool that selects an area surrounded by freehand.
If you check the "Anti-alias" parameter, the edges of
the selected area will be smoothed.

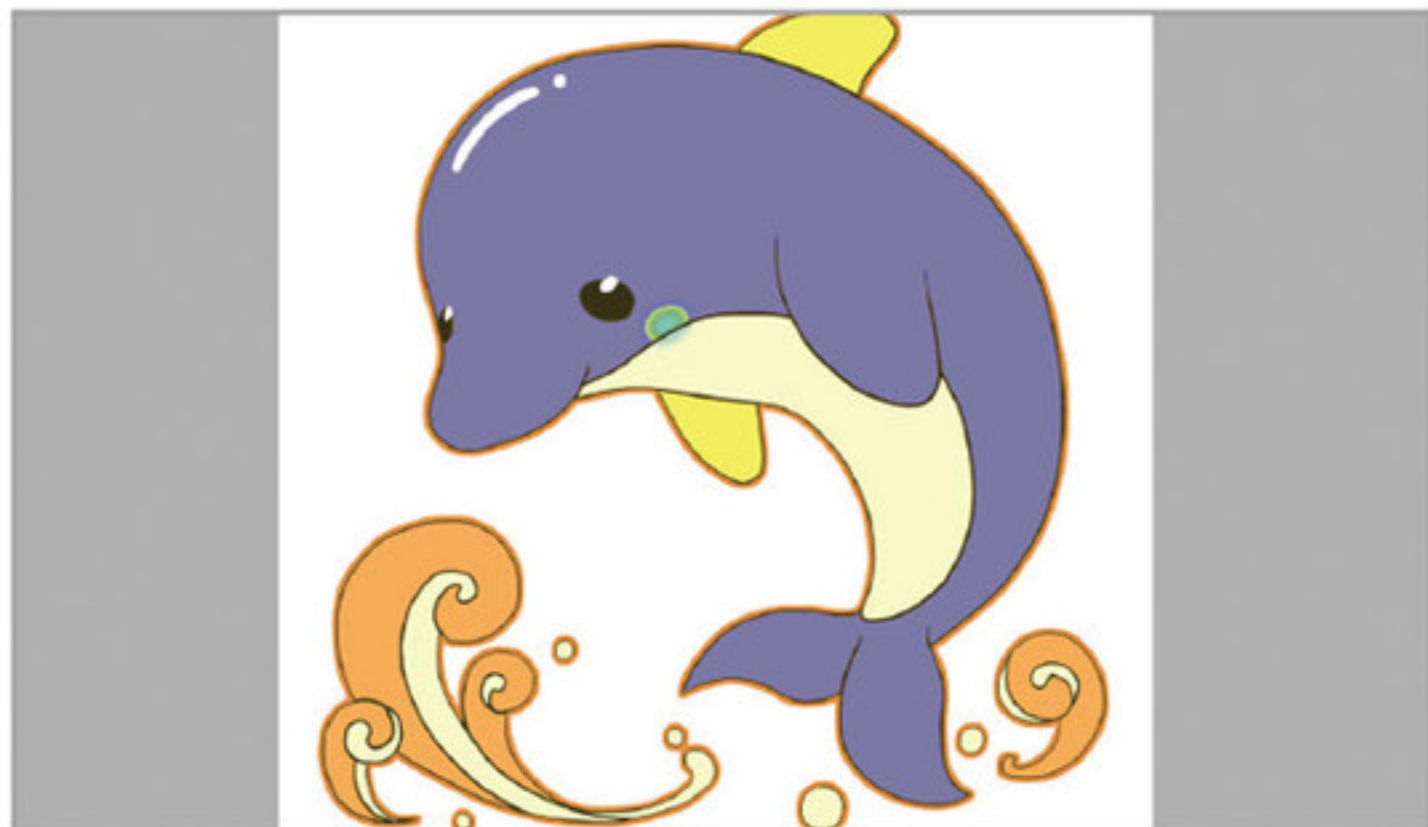
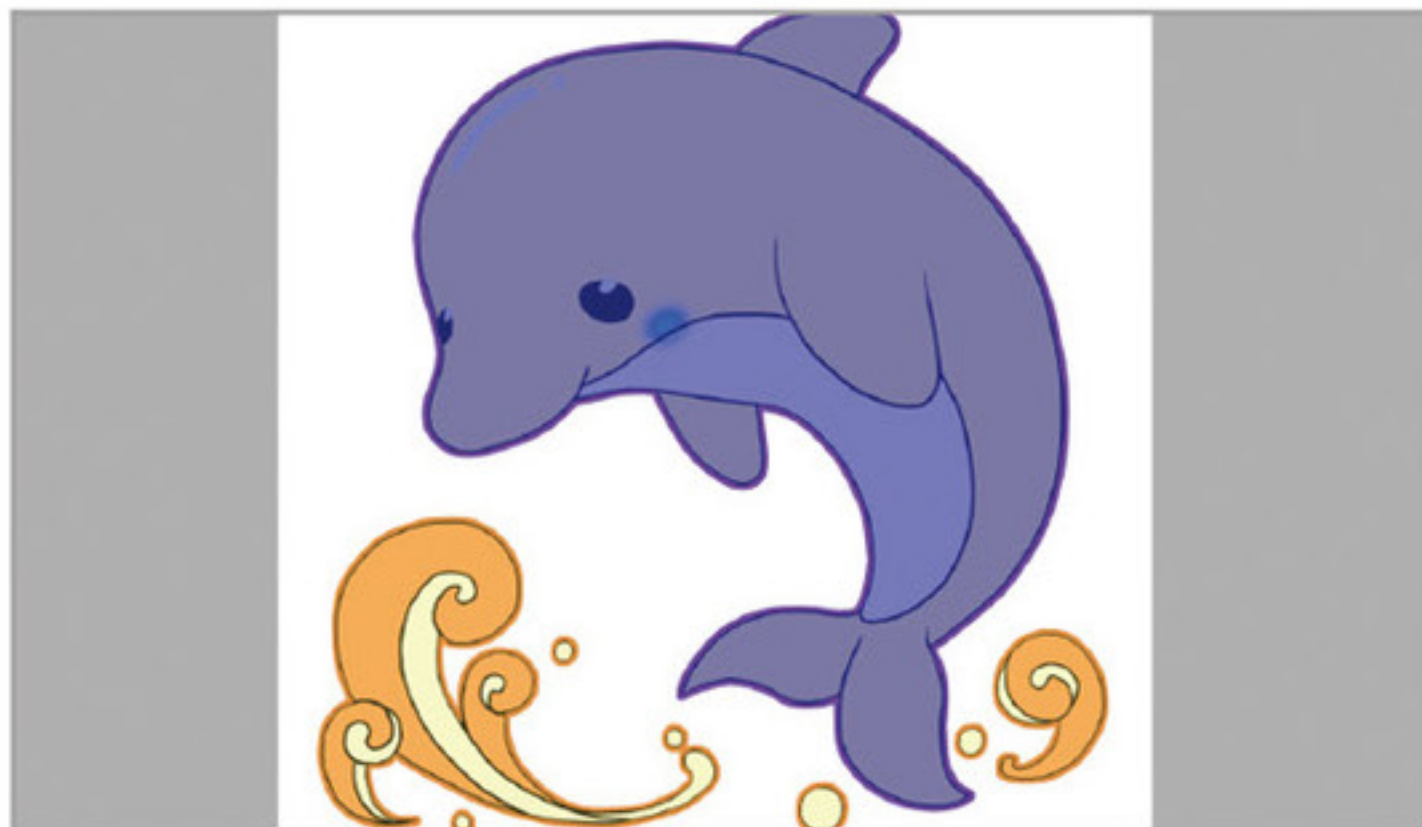
Select area with lasso

operate	Transformation content
「Shift」 key + left drag	Add selection area
"Alt" key + left drag	exclude selected area

●自動選択

キャンバス上でクリックし、自動的に色の範囲を検出して、領域を選択するツールです。自動選択パラメータの「領域検出モード」の中から、検出する透明部分の精度と色差を設定し、「領域検出元」で領域を検出するレイヤーを指定します。

透明部分（精密）

線で囲まれた透明な領域を精密に選択します。

透明部分（あいまい）

線で囲まれた透明な領域をあいまいに選択します。

色差が選択内の部分

色差の範囲±47

色差の範囲±241

クリックした位置の色成分の数値の大小に応じて選択します。広範囲を一度に選択した場合は、色差の数値を大きくするとよいです。

●作業レイヤー

レイヤーパレットで選択しているレイヤーを領域検出の対象にします。

●検出元に指定したレイヤー

レイヤーパレット上のオプションで「領域検出元に指定」にチェックを入れているレイヤーを領域検出の対象にします。

●キャンバス

キャンバス内すべてのレイヤーを領域検出の対象にします。

●アンチエイリアス

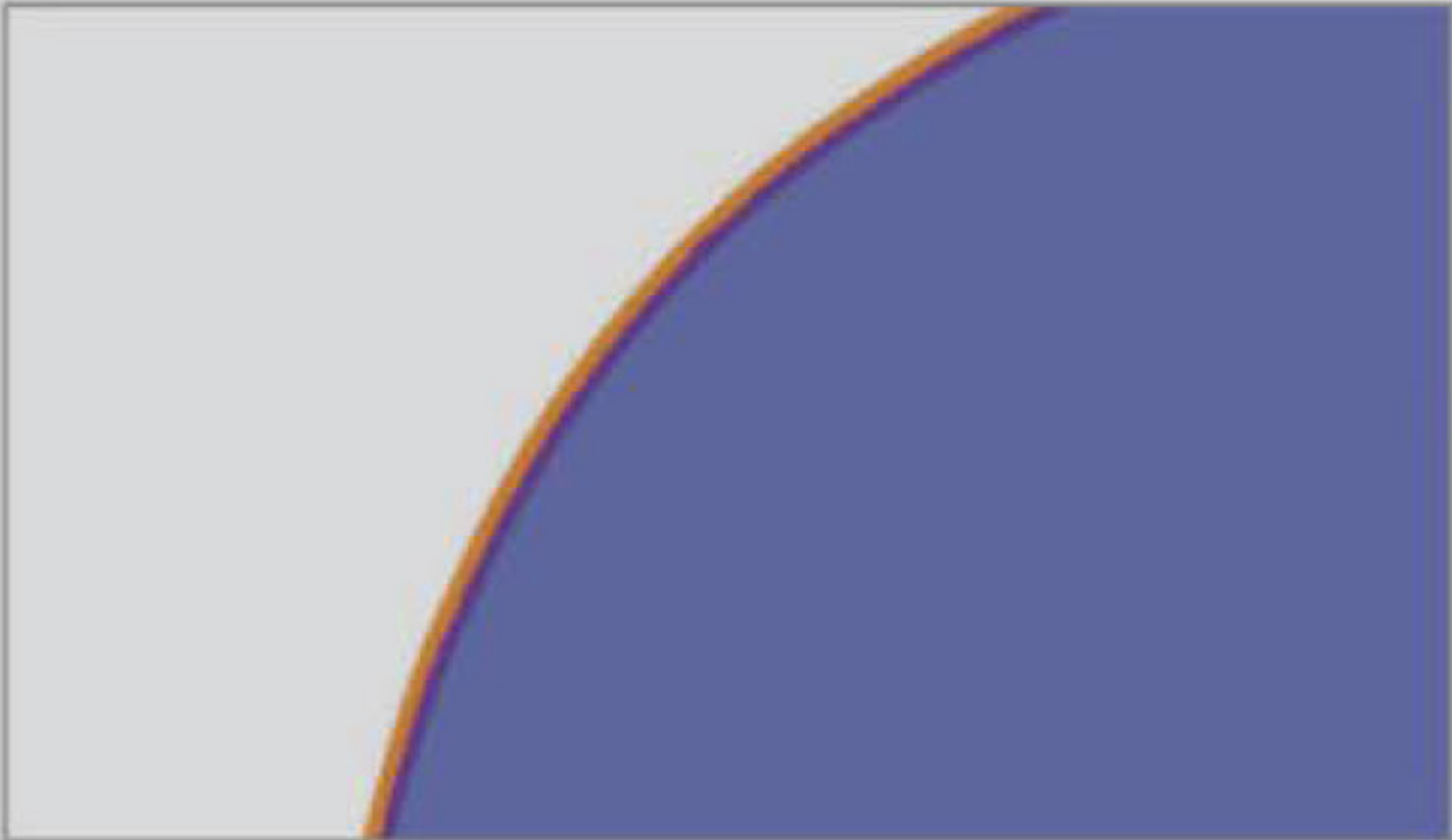
「アンチエイリアス」にチェックを入れると、選択領域のエッジをなめらかにします。

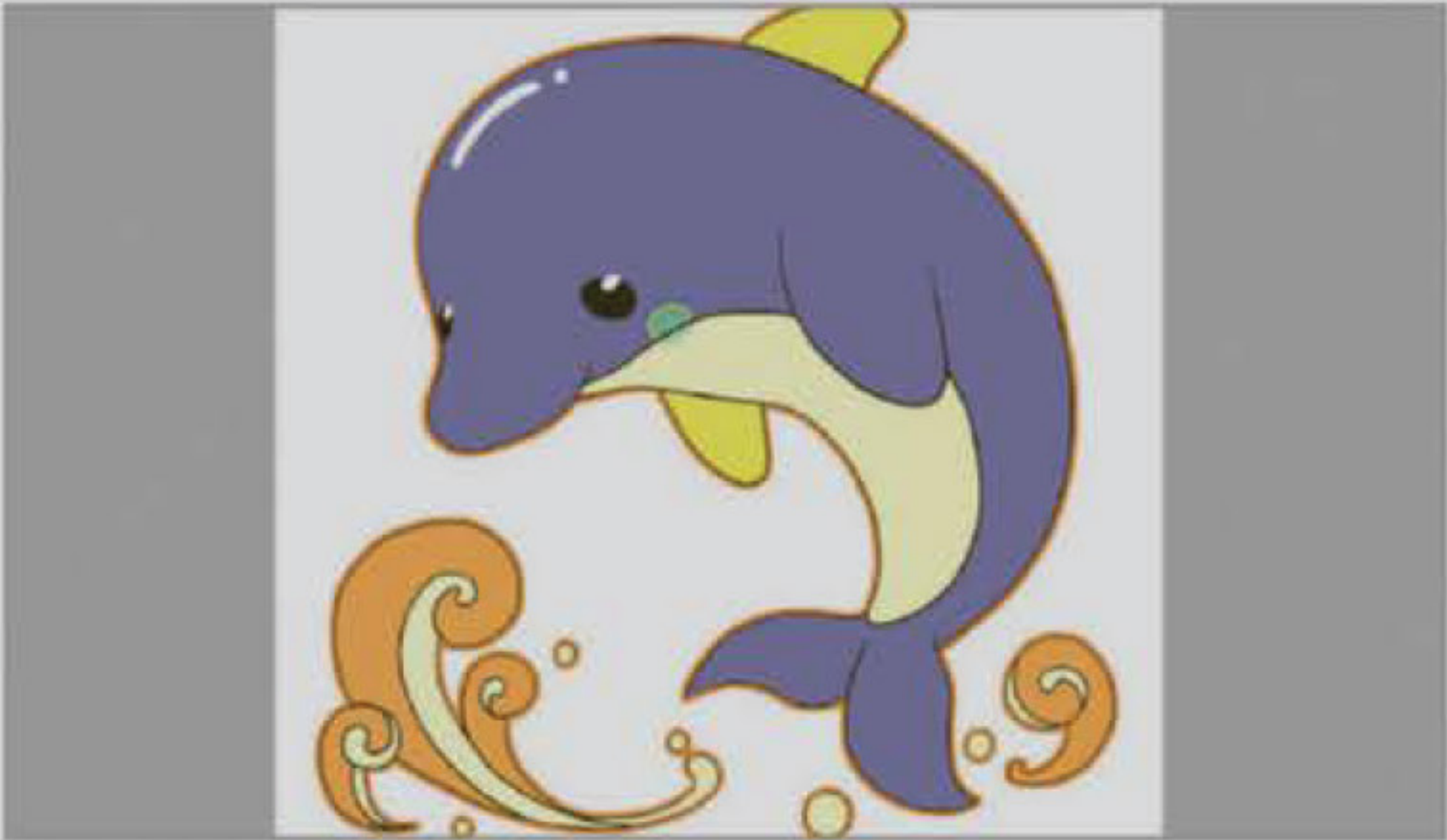
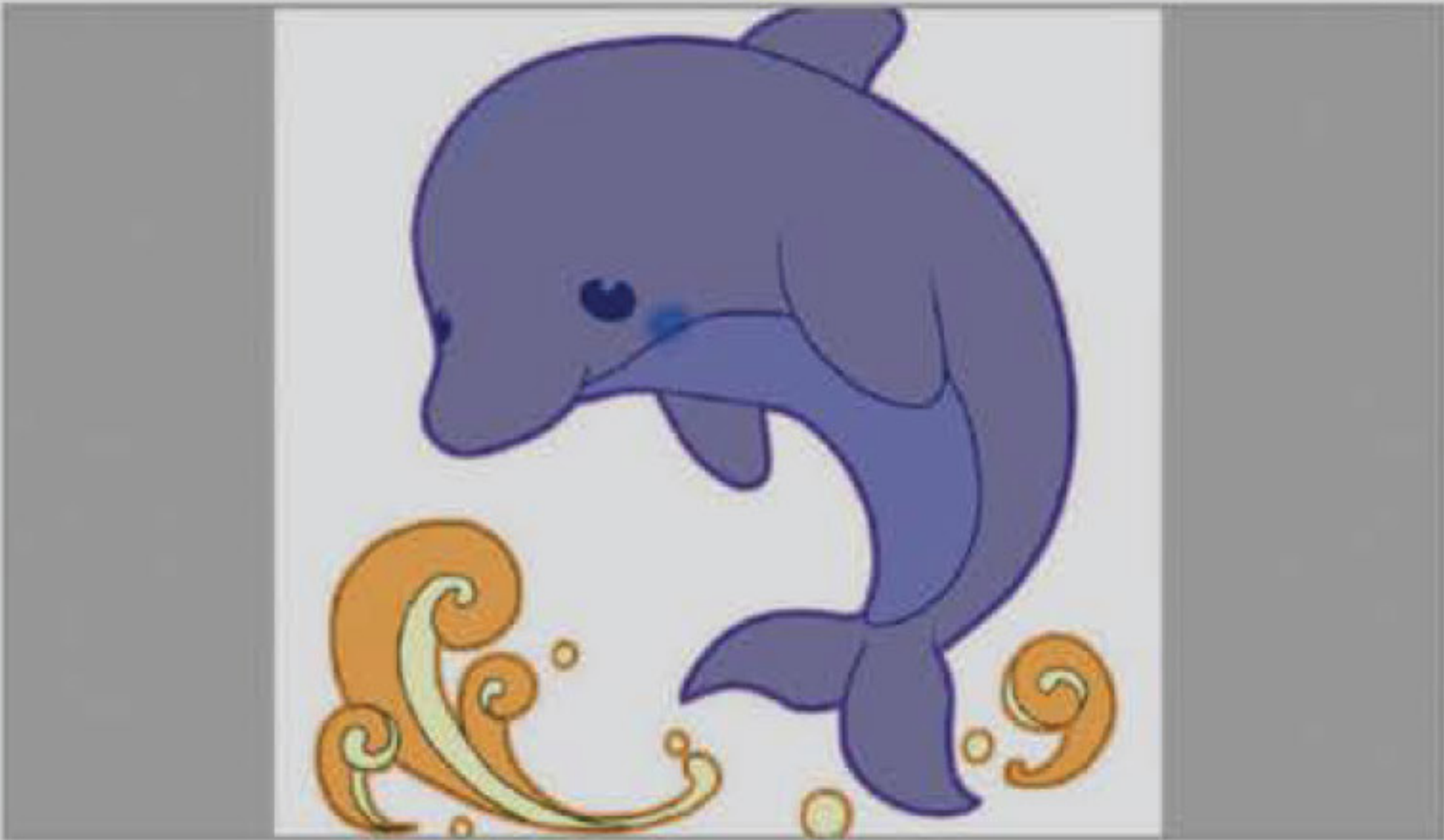
Automatic selection

A tool that automatically detects color ranges and selects areas by clicking on the canvas. Set the accuracy and color difference of the transparent areas to be detected from the "Area detection mode" of the automatic selection parameters, and specify the layer to detect the area from "Area detection source".

Transparent part (Precision)

Precisely selects transparent areas enclosed by lines.

Transparency (Fuzzy)

Vaguely select a transparent area surrounded by lines.

The part where the color difference is within the selection

Color difference range ±47

Color difference range 241

Select according to the magnitude of the numerical value of the color component at the clicked position. If you select a wide range at once, you should increase the color difference value.

working layer

Makes the layer selected in the layer palette the target of area detection.

- The layer specified as the detection source

Layers that have a check mark in "Specify as area detection source" in the options on the layer palette will be the target of area detection.

- Canvas

All layers in the campus are included in region detection.

- Anti-aliasing

If you check "Anti-alias", the edges of the selected area will be smoothed.

移動

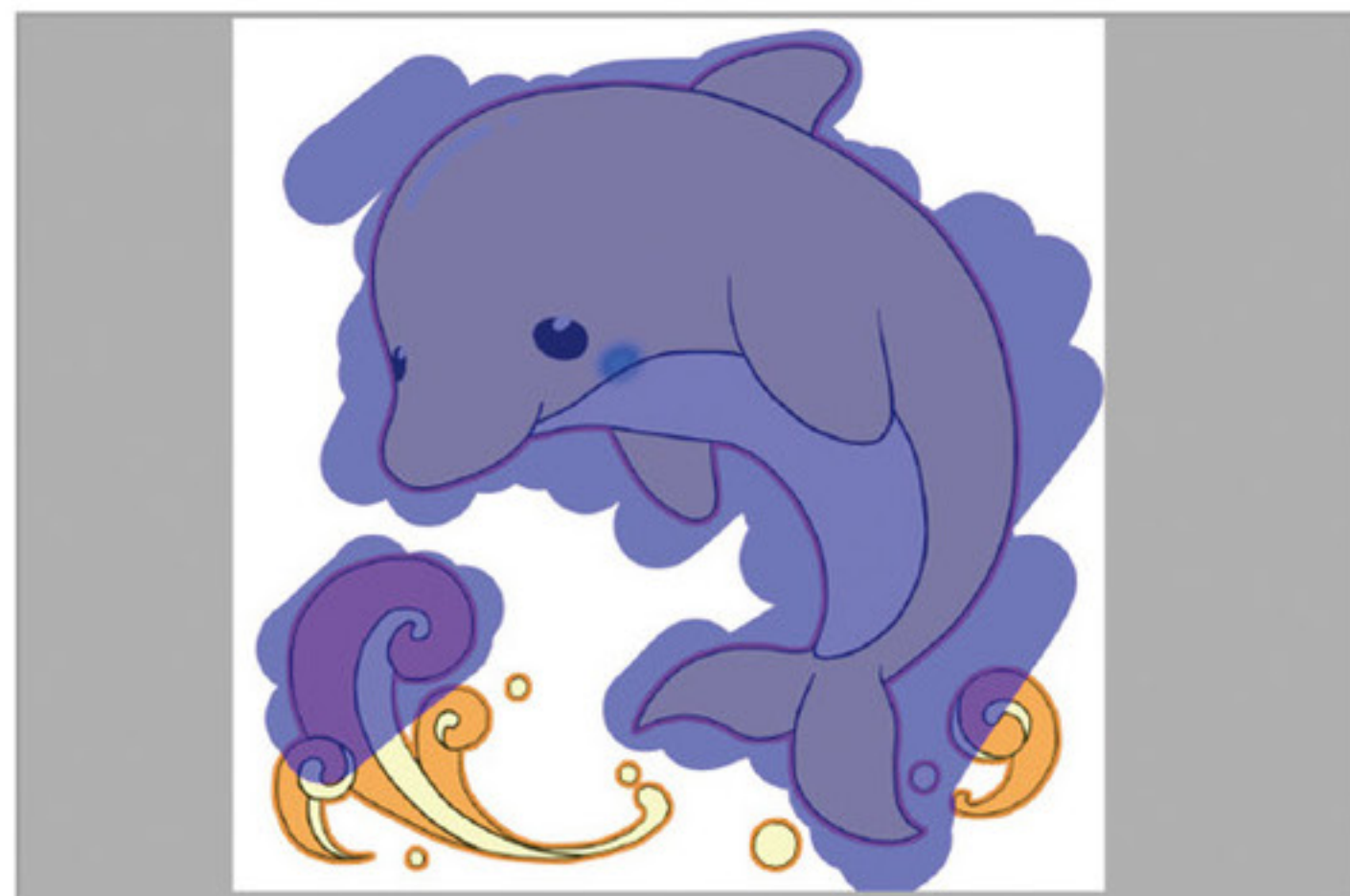
レイヤーや選択領域の移動を行うツールです。矩形選択、投げ縄、自由選択のいずれかで選択したあと、移動ツールを選び、選択領域をドラッグして動かします。
「Ctrl」キーを押しながら、キーボードの矢印キーを押すと、水平もしくは垂直に移動させることができます。

選択ツール２種類（ブラシツール内）

ブラシツール内の選択ツールは、通常レイヤーでもペン入れレイヤーでも使用することができます。

鉛筆　エアブラシ　筆　水彩筆
マーカー　消しゴム　選択ペン　選択消し
バケツ　2値ペン

選択ペン

鉛筆や筆などと同じように、塗りながら選択します。投げ縄のように円を描いても、選択部分は線上のみなので、円内を塗る必要があります。

選択消し

選択ペンで塗った選択範囲を消すことができます。ブラシサイズを大きめにした選択ペンでおおまかに塗って選択したら、はみ出した部分をブラシサイズの小さな選択消しで削除し、選択範囲の細部を整えるという使い方になります。

選択時の表示の違い

固定ツール内の「矩形選択」や「投げ縄」で選択した領域は、点線で表示されるのに対し、「自動選択」や、ブラシツール内の「選択ペン」で選択した領域は青く表示されます。

·move

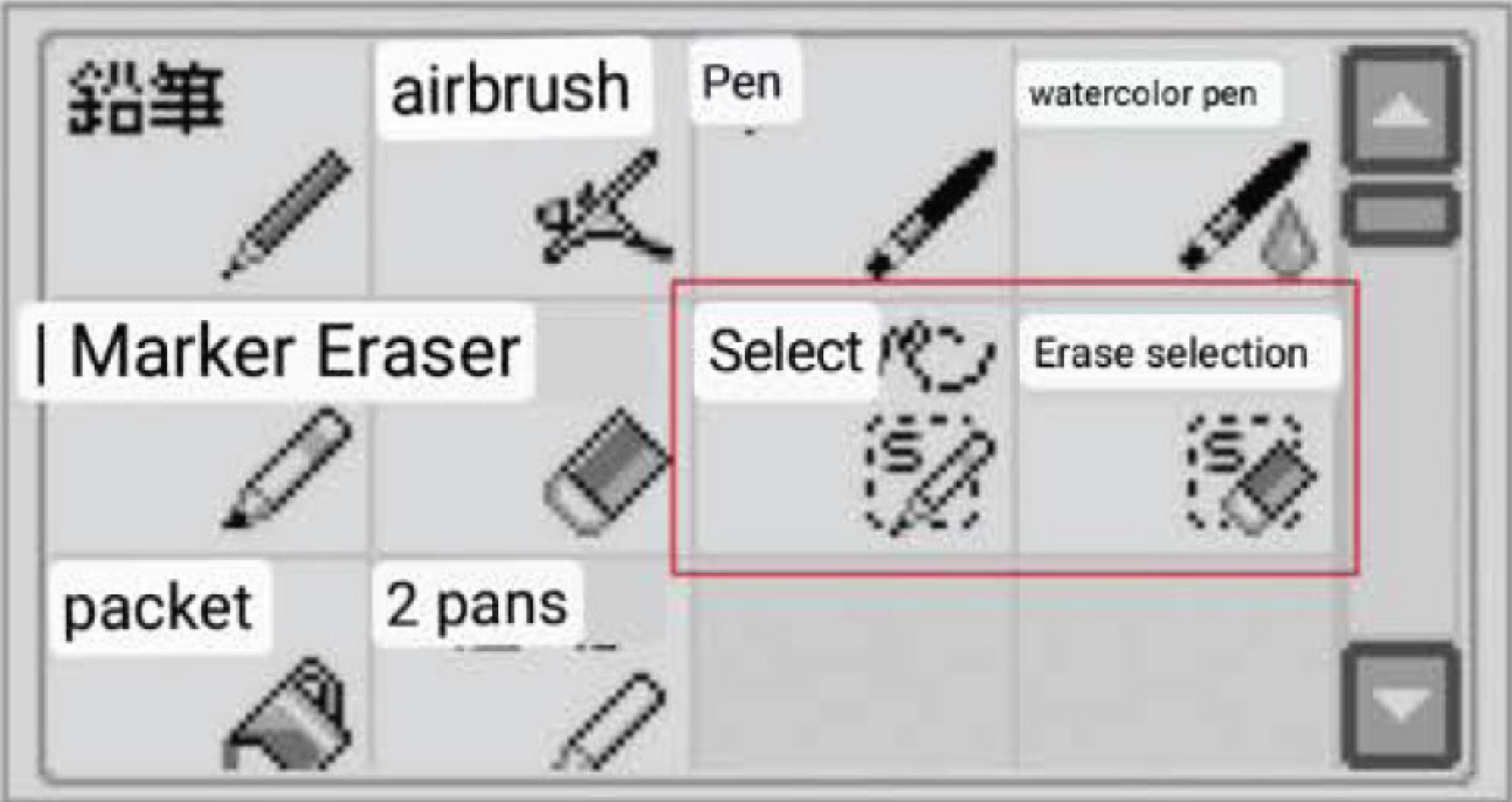
A tool for moving layers and selection areas. After making a marquee, lasso, or freehand selection, select the Move tool and drag the selection to move it. Hold down the Ctrl key and press the arrow keys on your keyboard to move horizontally or vertically.

2 types of selection tools (in the brush tool)

The selection tool inside the brush tool works on normal layers. It can also be used in an input layer.

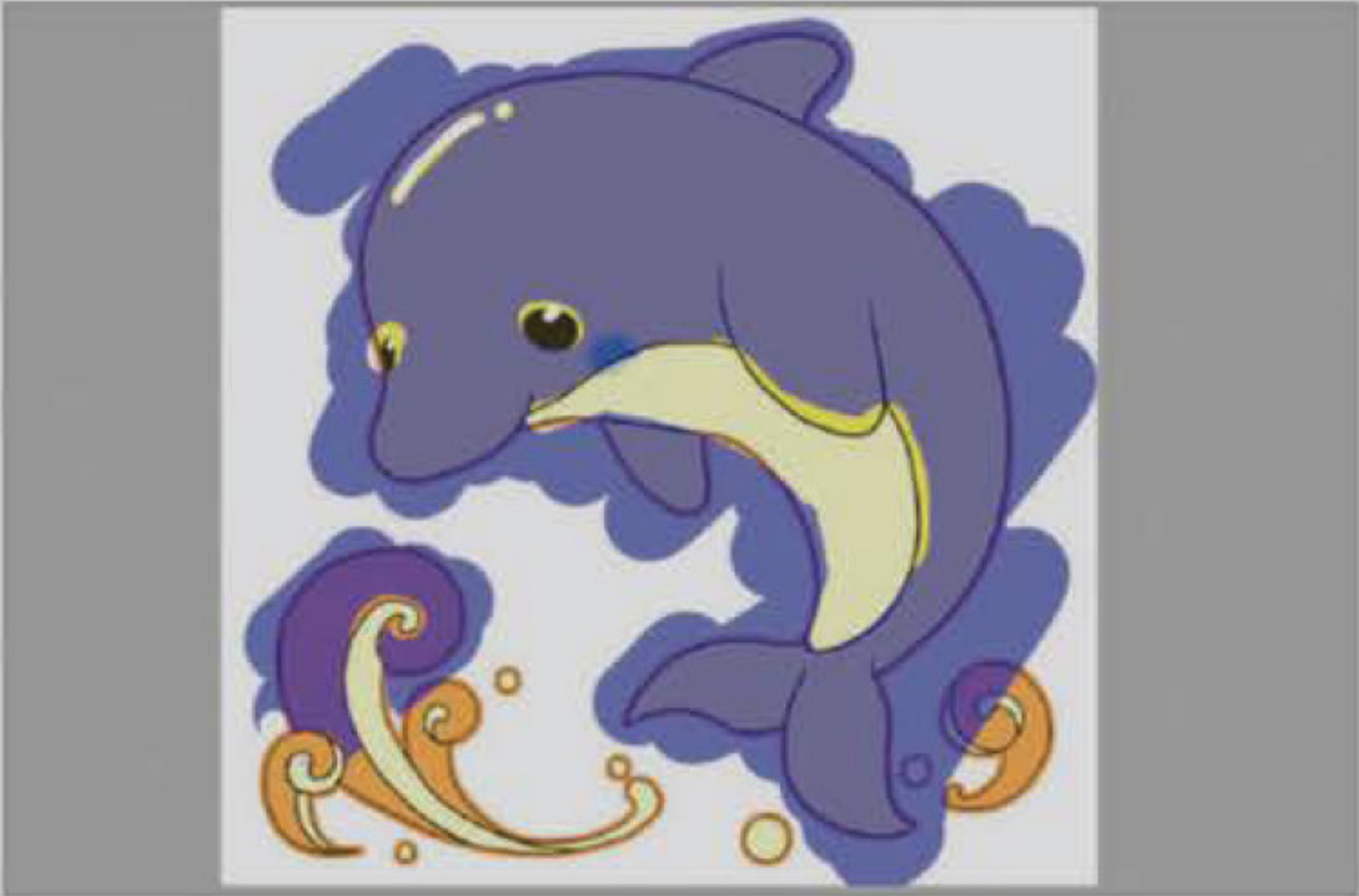
鉛筆 airbrush Pen watercolor pen

| Marker Eraser Select Erase selection

packet 2 pans

◎ Selection pen

Just like with a pencil or brush, select while painting. Even if you draw a circle like a lasso, the selection is only on the line, so you need to paint inside the circle.

◎ Erase selection

You can erase the selection area painted with the selection pen. After roughly painting with a selection pen with a large brush size and selecting it, you can use a selection eraser with a small brush size to remove the protruding parts and adjust the details of the selected area.

Display difference when selected

Areas selected with "Rectangular selection" or "Lasso" in the fixed tool are displayed with dotted lines, while areas selected with "Auto select" or "Selection pen" in the brush tool are displayed in blue. increase.

テクスチャ

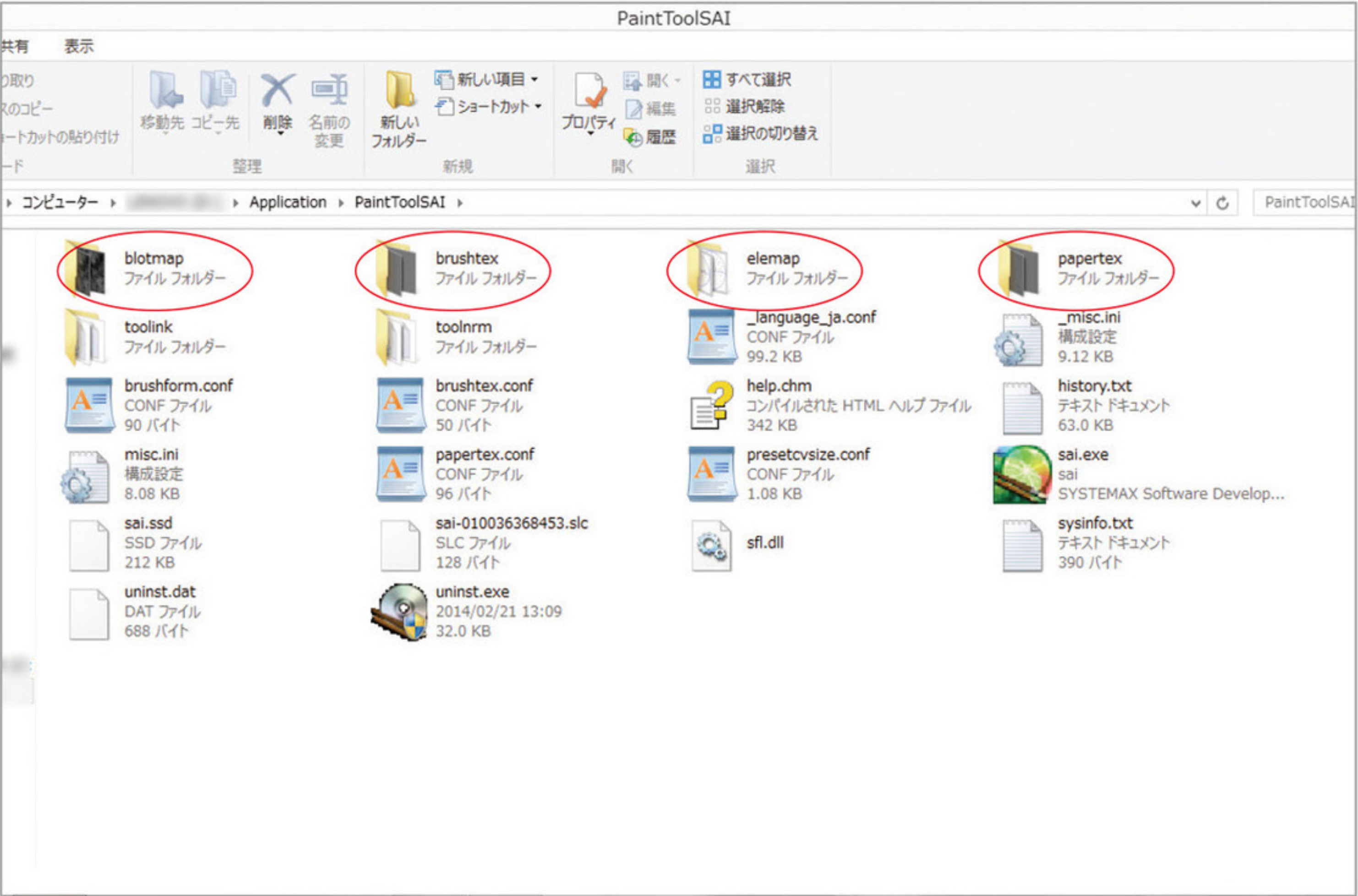
テクスチャとは、英語で「質感」を表すtextureのことで、もともとは織物の生地の「きめ」や外観を指す言葉でした。SAIではテクスチャをレイヤーやブラシツールに使うことで、イラストに独特の質感を加えることが可能です。また、テクスチャは自分で追加することが出来ます。

●テクスチャの作り方

SAIでは、ブラシに適用できる3種類と、レイヤーに適用できる1種類の計4種類のテクスチャがあります。ブラシには、にじみの形状を決める「blotmap」、筆の形状を決める「elemap」、テクスチャを決める「brushtex」があり、レイヤーには、用紙質感を決める「papertex」があります。

テクスチャを追加する際は、まず、追加したい素材の画像を「SAI」フォルダの中の、それぞれ対応するフォルダの中にいれます。その後、それぞれが対応する「.conf」の拡張子のついたファイルを編集して完了です。SAIを再起動後テクスチャが使用可能になります。

テクスチャの種類	必要な画像ファイル	画像を入れるフォルダ名	書き換えるファイル名
ブラシ（にじみの形状）	256 × 256、もしくは 512 × 512 ピクセルの、グレースケールのビットマップ画像	blotmap	brushform.conf
ブラシ（筆の形状）	63 × 63 ピクセルの、RGB（0,0,0）の点を打ったビットマップ画像（点の数は最大 64 個まで）	elemap	brushform.conf
ブラシ（テクスチャ）	256 × 256、もしくは 512 × 512 ピクセルの、グレースケールのビットマップ画像	brushtex	brushtex.conf
レイヤー（用紙質感）	256 × 256、もしくは 512 × 512 ピクセルの、グレースケールのビットマップ画像	papertex	papertex.conf

例えば、「にじみの形状」のテクスチャを追加したい場合は、追加したい画像を「blotmap」フォルダにいれ、「blotmap.conf」ファイルをメモ帳などで開いて、新しいテクスチャの画像名を入力するという作業になります。

texture

Extra is a word that means "texture" in English, and was originally a word that referred to the "texture" and appearance of woven fabric. In SAI, you can add a unique texture to your illustrations by using textures for layers and brush tools. You can also add your own textures.

◎ How to create textures

In SAI, there are 3 textures that can be applied to brushes and 1 texture that can be applied to layers. Brushes have "blotmap" to determine the shape of the blur, "elemap" to determine the shape of the brush, and "brushtex" to determine the texture, and layers have "papertex" to determine the texture of the paper.

When adding a texture, first put the image of the material you want to add in the corresponding folder in the "SAI" folder. After that, edit each corresponding file with a ``.conf" extension and you're done. after restarting SAI texture becomes available.

Texture type	Required image files	Folder name for images	filename to rewrite
Brush (blur shape)	256x256 or 512x512 pixels, grayscale bitmap image	blotmap	brushform.conf
brush shape)	63 x 63 pixel RGB(0,0,0) dotted bitmap image (up to 64 dots)	elemap	brushform.conf
brush (texture)	256x256 or 512x512 pixel grayscale bitmap image	brushtex	brushtex.conf
Layer (paper texture)	256 x 256 or 512 x 512 pixel grayscale bitmap image	papertex	papertex.conf

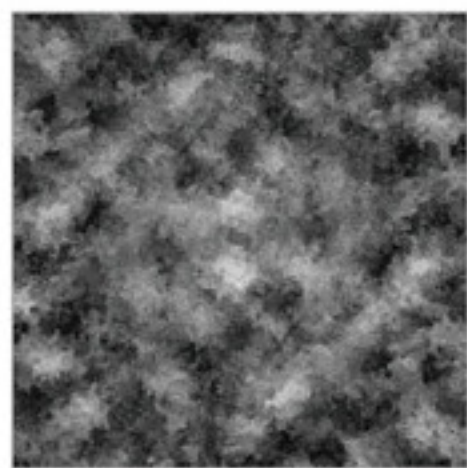
For example, if you want to add a "blur shape" texture, put the image you want to add in the "blotmap" folder, open the "blotmap.conf" file with Notepad, and enter the image name of the new texture. will be

PaintToolSAI

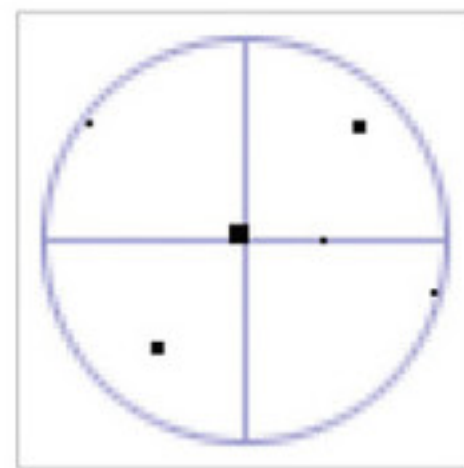
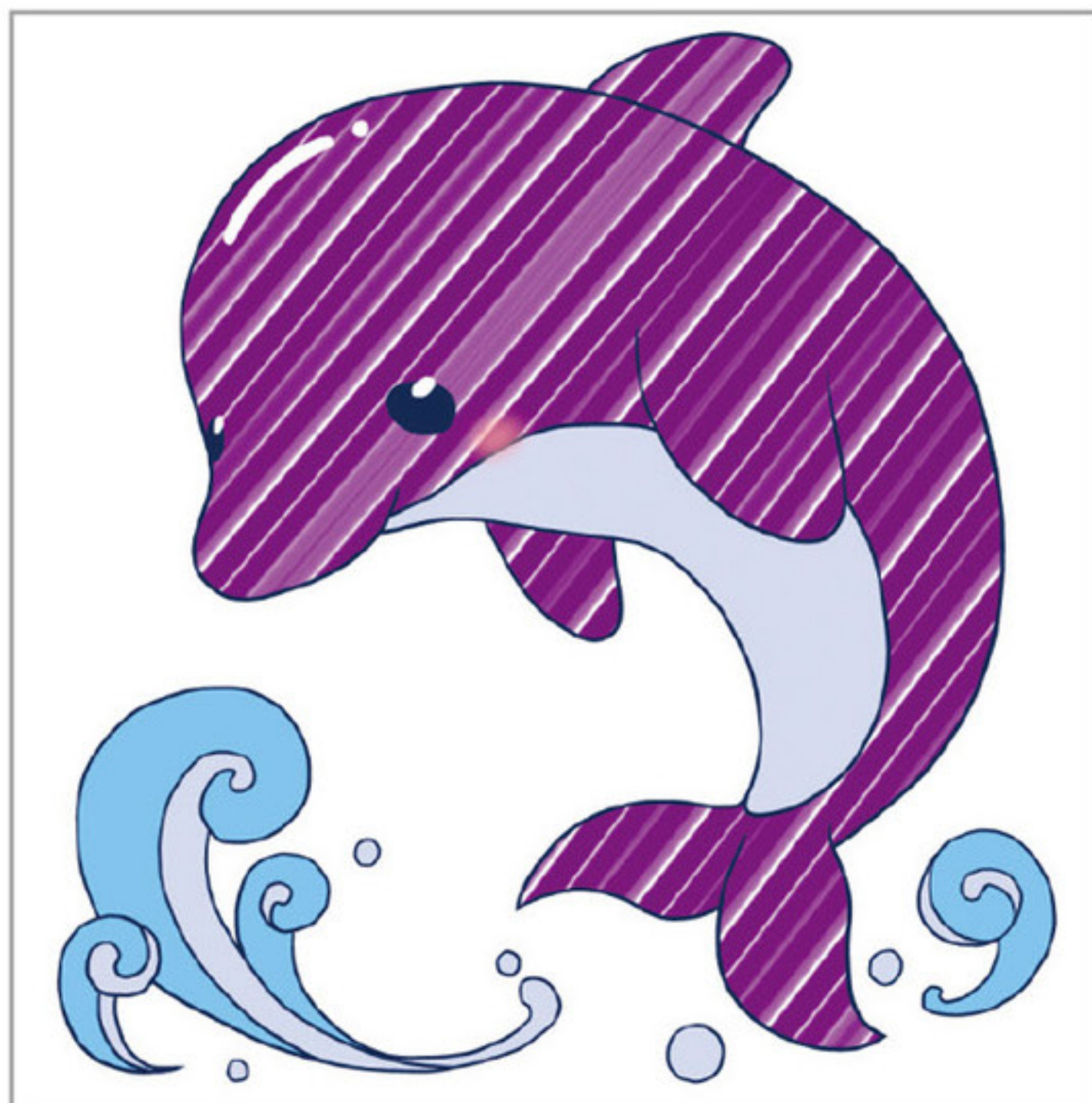
computer › Application › PaintToolSAI

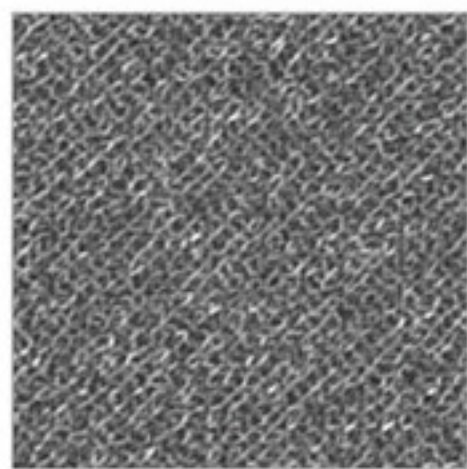
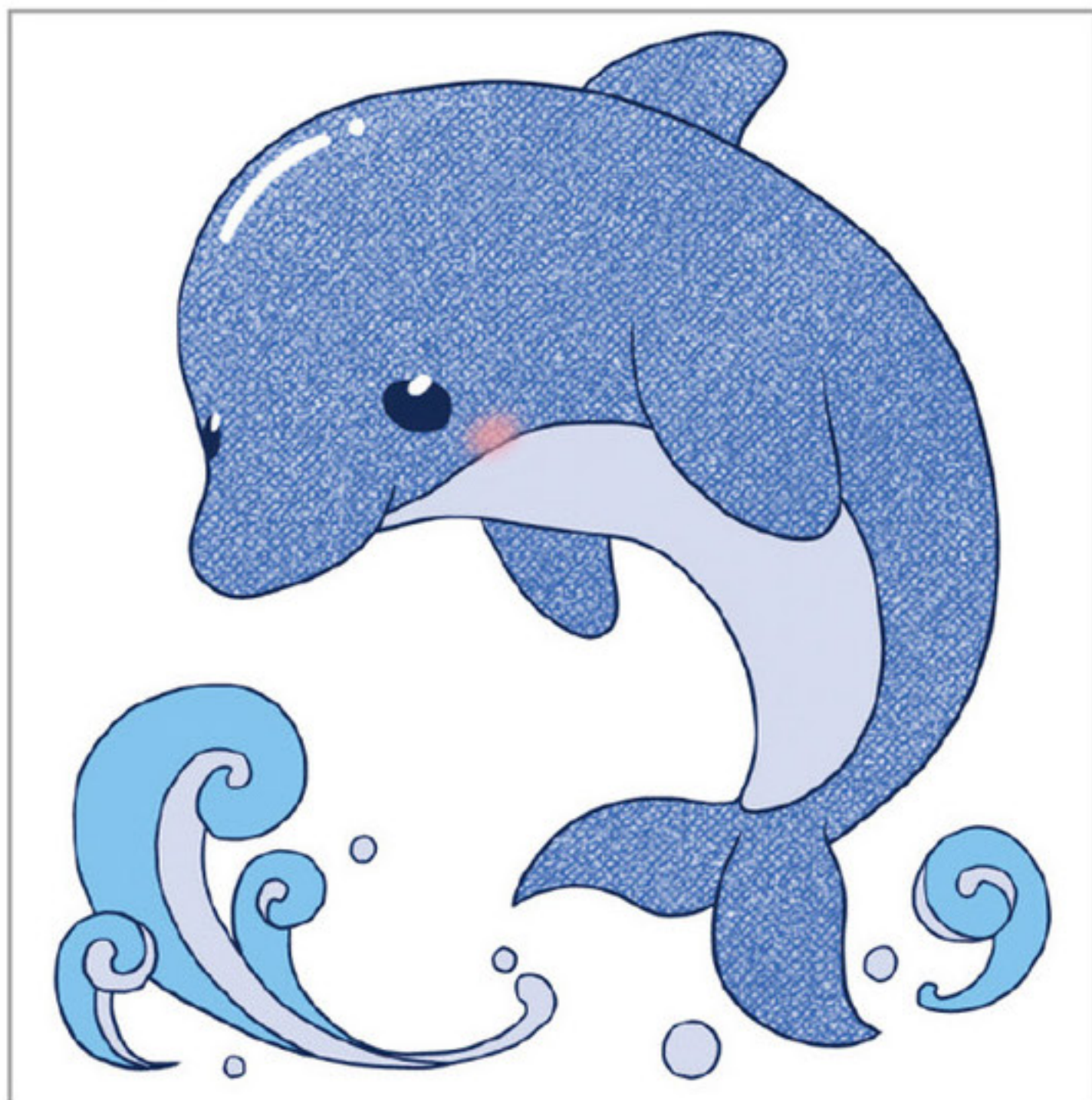
blotmap file folder
brushtex file folder
elemap file folder
papertex file folder
toolink file folder
toolnrm file folder
Language_ja.conf CONF file 90.2 KD
_misc.ini
brushform.conf CONF file 100 bytes
brushtex.conf CONF file
help.chm HTML help file 342 KB
text document 63.0 KB
misc.ini 8.08 KB
The papertex.conf CONF file 96 bytes
presetcvsize.conf CONF file 1.08 KB
sai.exe sai SYSTEMAX Software Develop...
sai.ssd SSD file
sai-010036368453.slc SLC file 20 bytes
sysinfo.txt text document 390 bytes
uninst.dat DAT file 488 bytes
uninst.exe 2014/02/21 13:09 32.0 KB

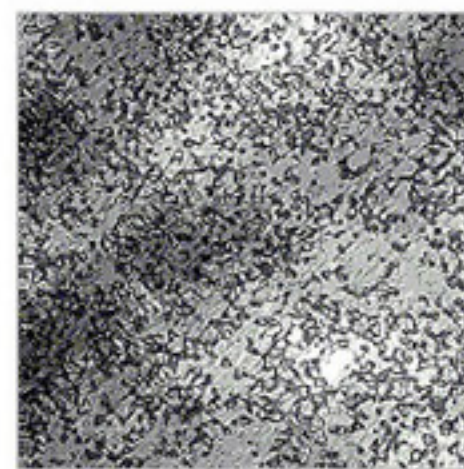
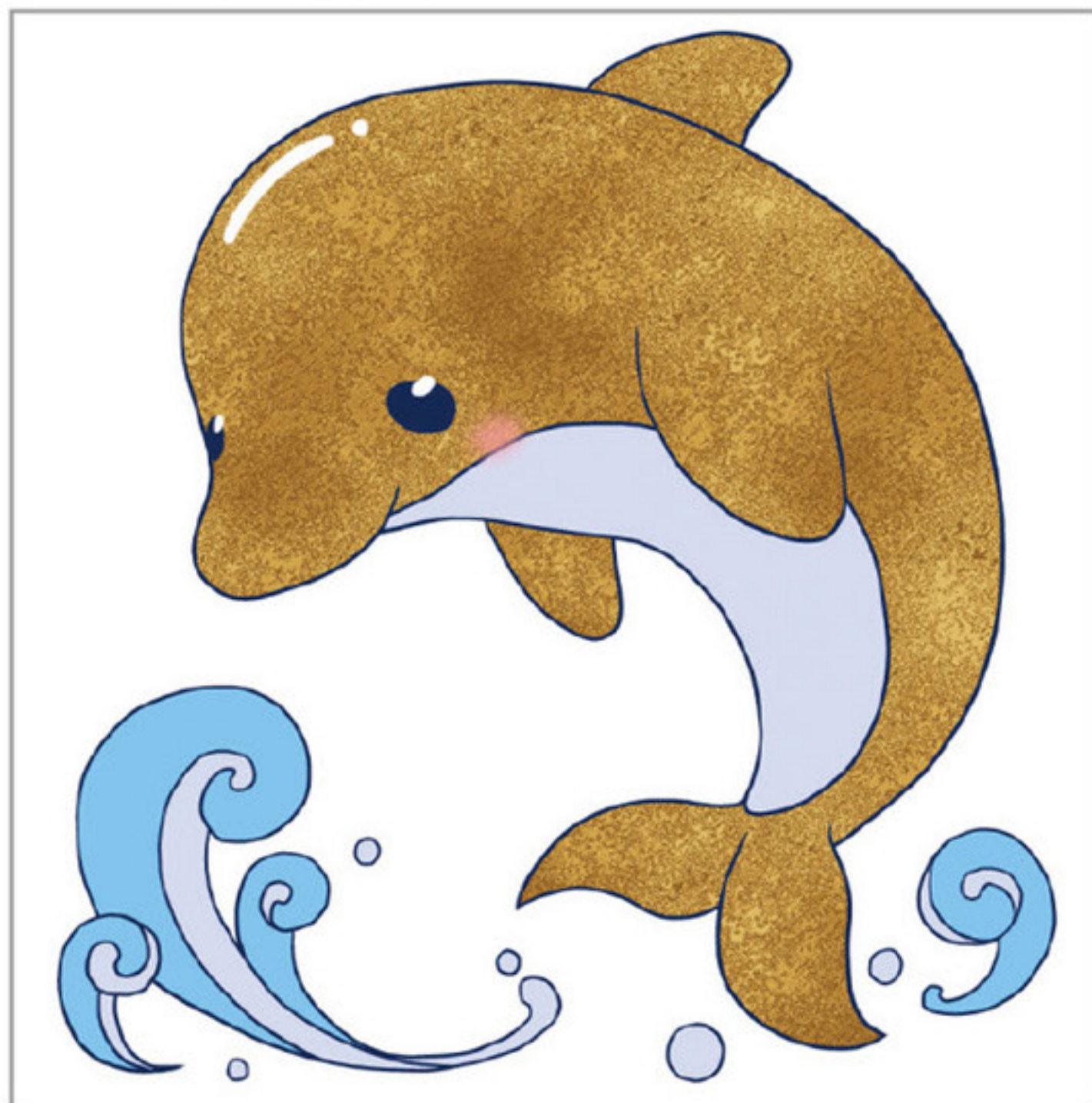
●追加のテクスチャ例

ブラシ１（にじみの形状）斬新改

テクスチャのビットマップ画像
(256×256ピクセル)

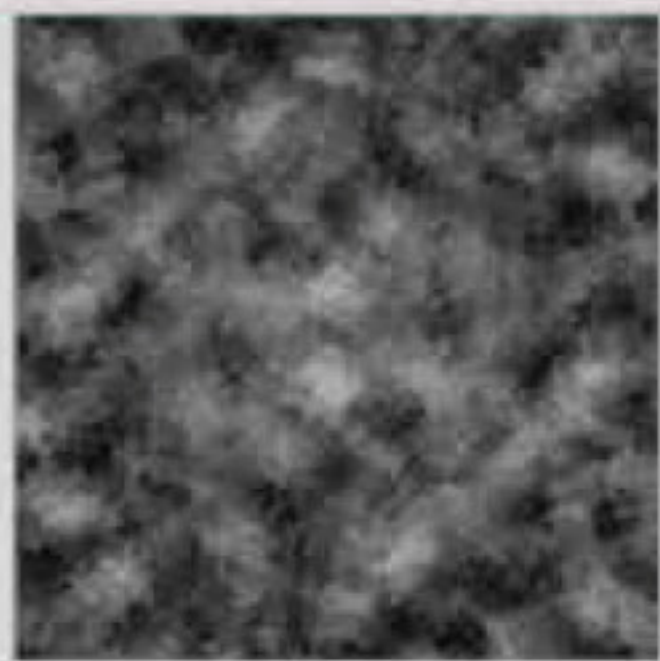
斬新改を使った画像

ブラシ２（筆の形状）カスタム１

テクスチャのビットマップ画像
(63×63ピクセル)

カスタム1を使った画像

ブラシ３（テクスチャ） ニット風

テクスチャのビットマップ画像
(512×512ピクセル)

ニット風を使った画像

レイヤー（用紙質感） 荒地

テクスチャのビットマップ画像
(512×512ピクセル)

荒地を使った画像

• Additional texture example

Brush 1 (Shape of bleeding) New and improved

A pitmap image of the texture (256 x 256 pixels)

Images using Shinshin Kai

Brush 2 (Brush Shape) Custom 1

Pitmap image of the texture (63x63 pixels)

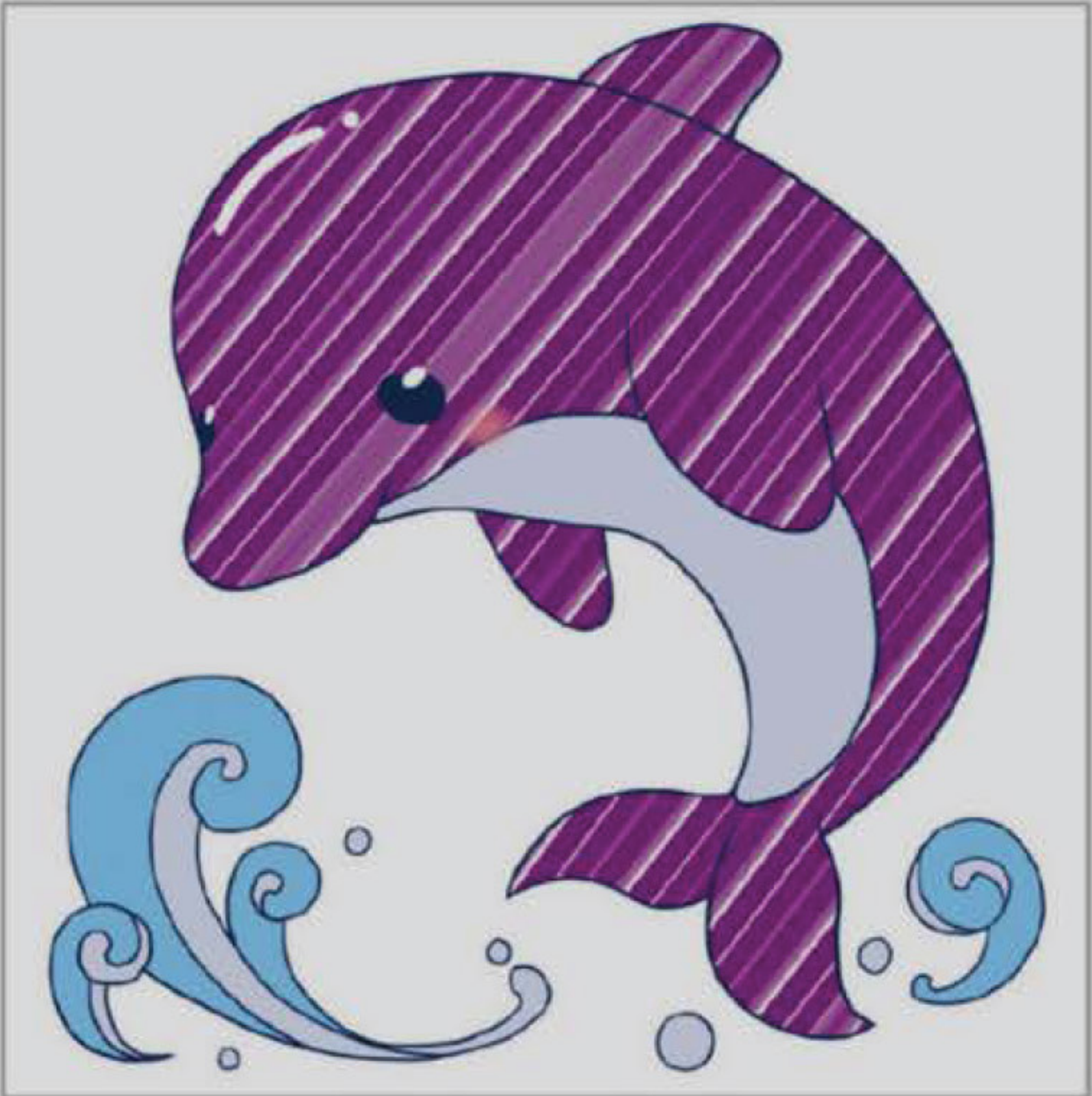



Image using Custom 1

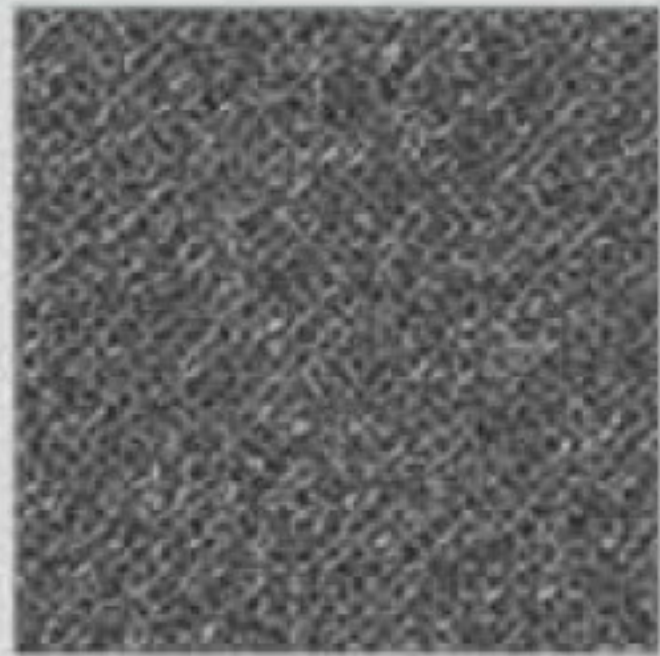
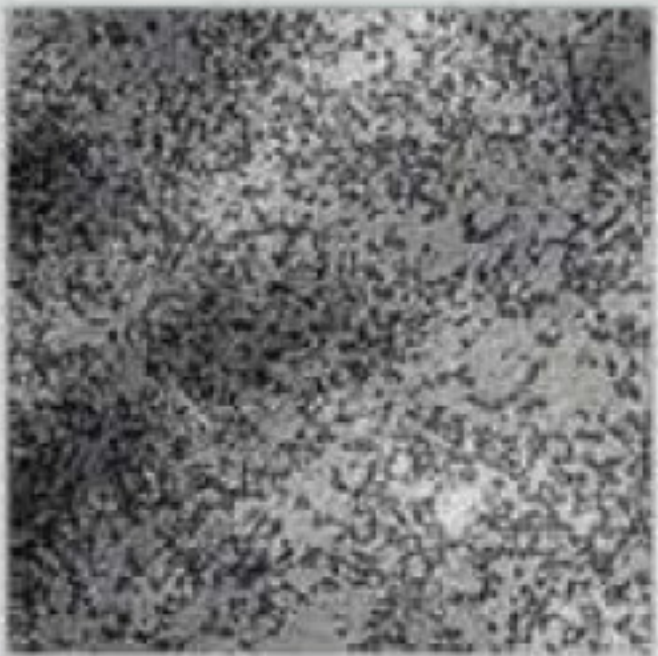
Brush 3 (texture) Knit style

A pitmap image of the texture (512x512 pixels)

Image using knit style

Layer (paper texture) wasteland

A pitmap image of the texture (512x512 pixels)

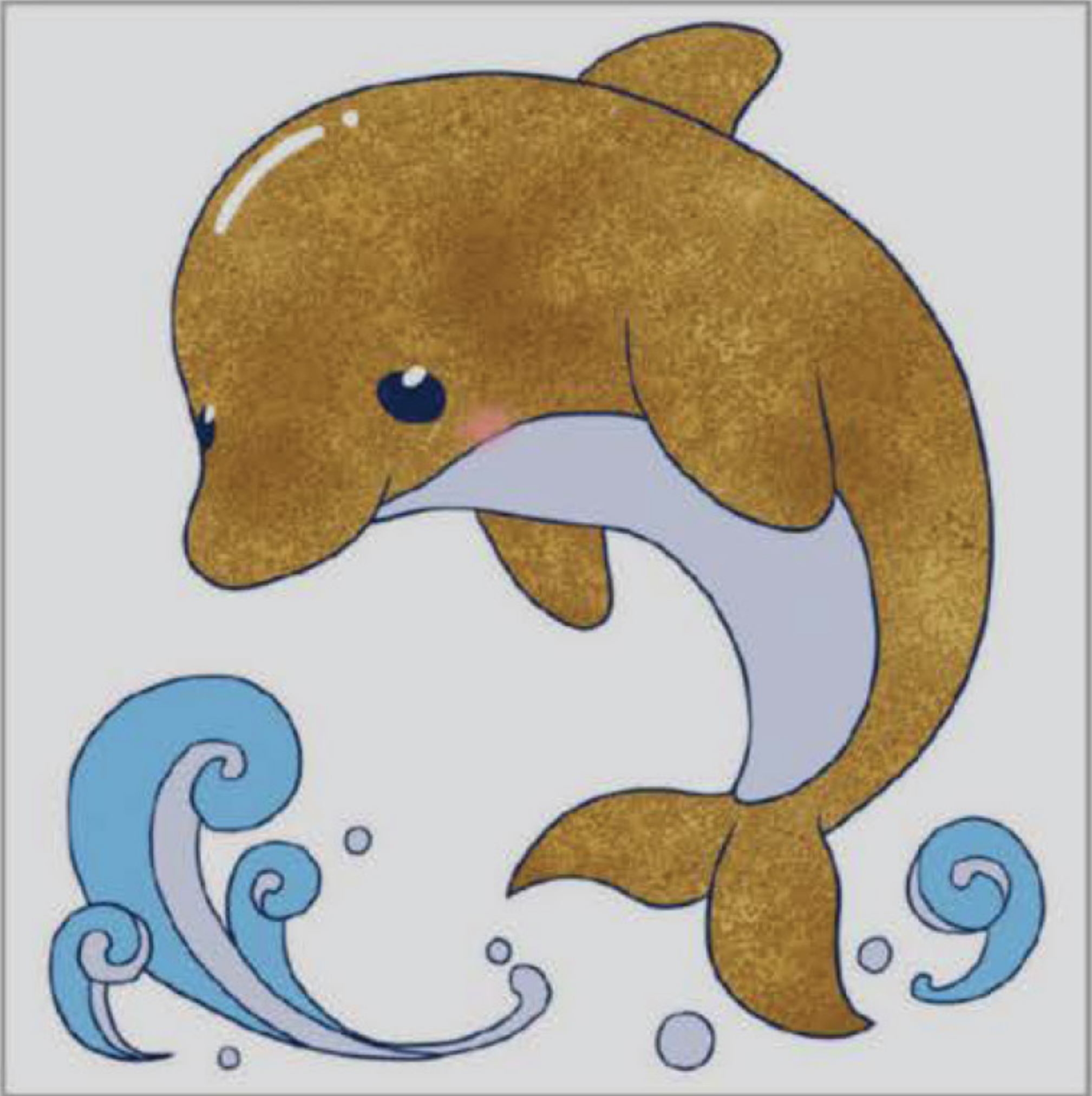
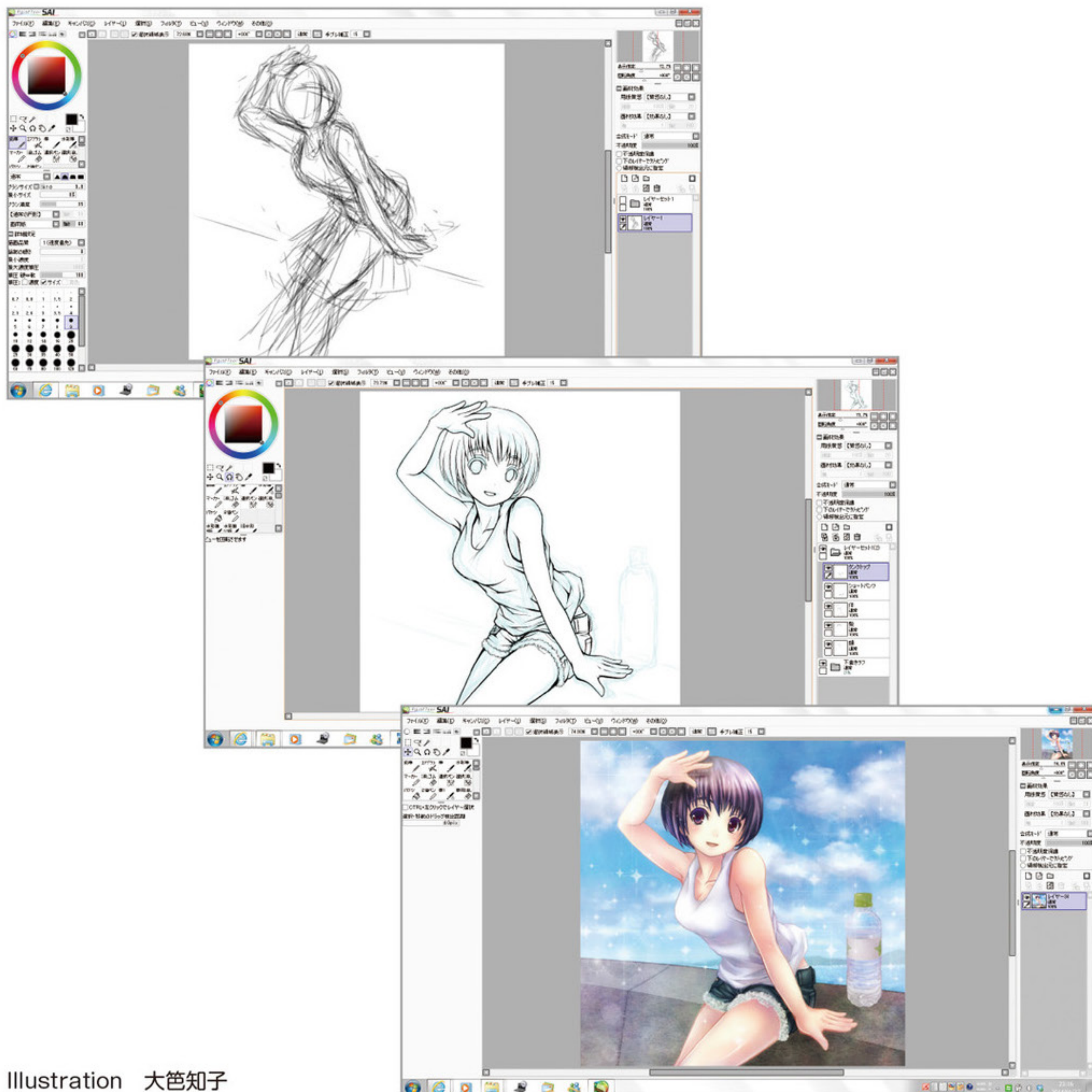



Image using wasteland

3

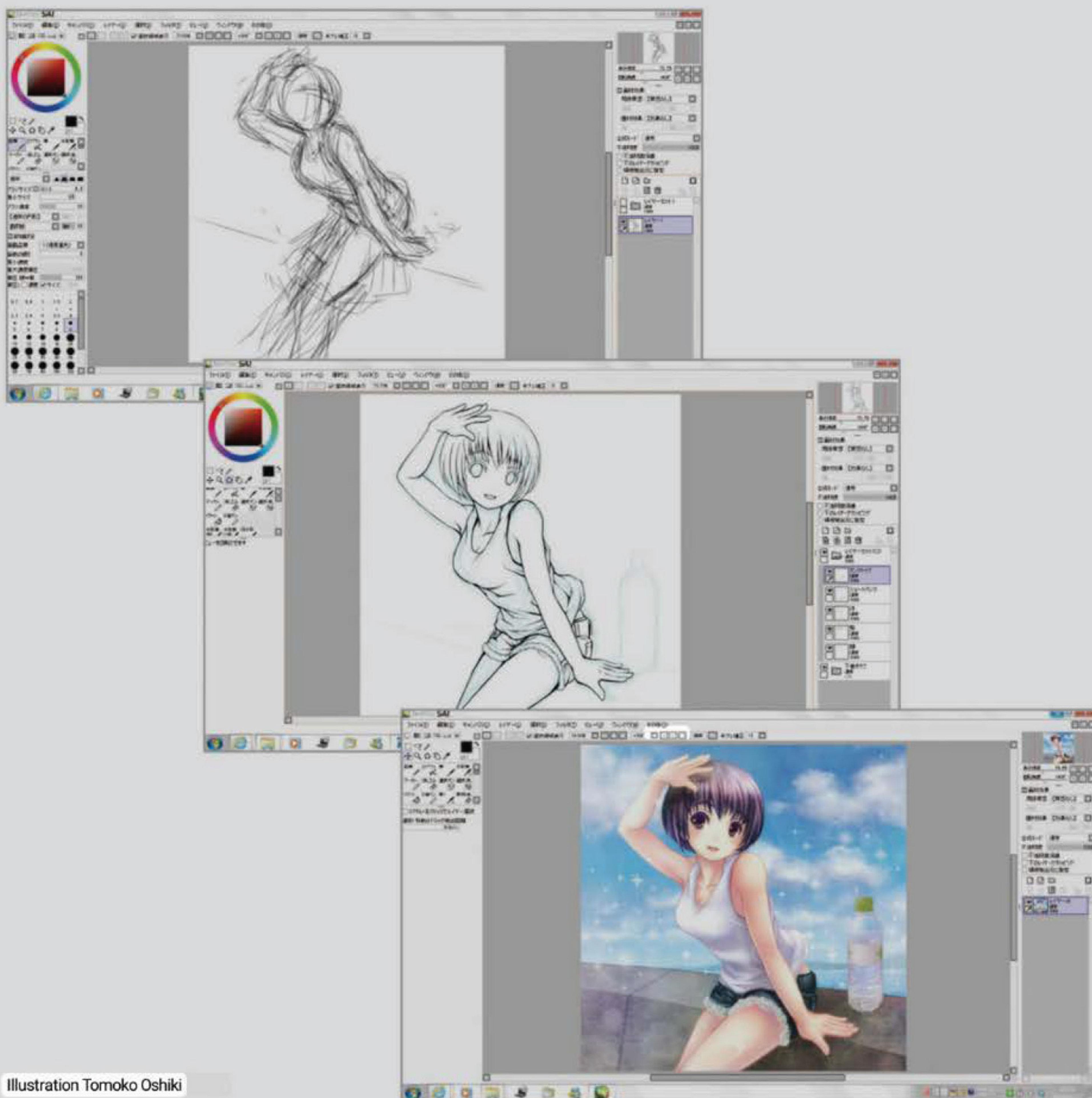
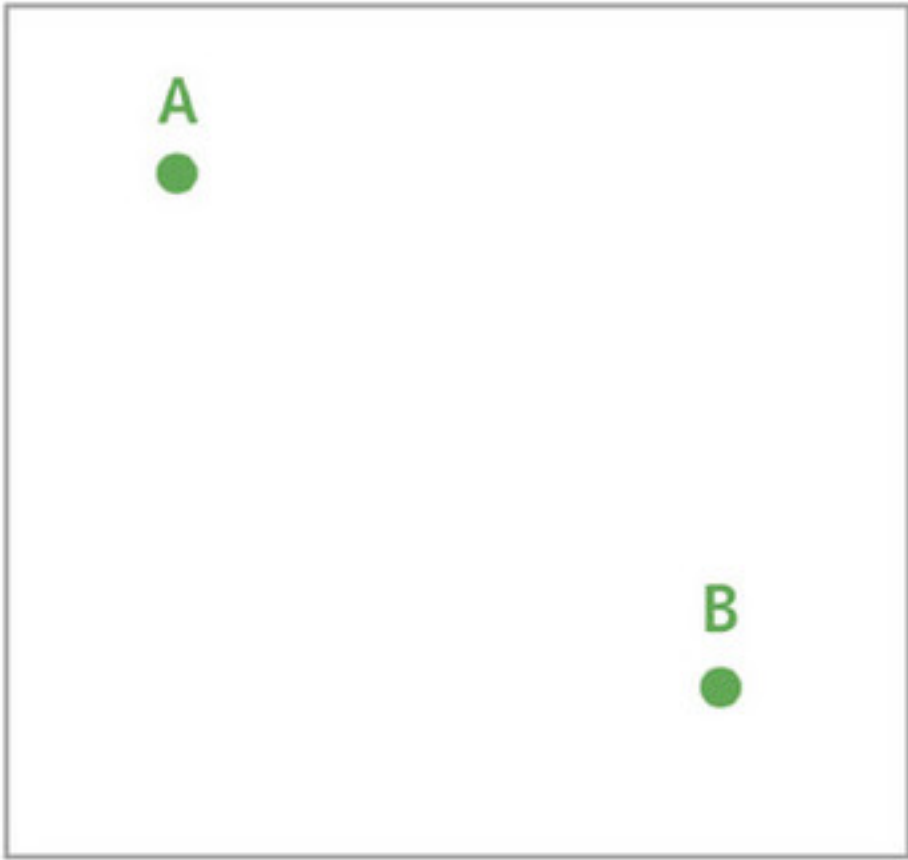
基礎講座～作画基礎編

ここでは、線の引き方や色の塗り方など、SAI で基本的な絵を描くための方法を紹介します。また、58 ページからは、人物の絵を例に、ラフ描きから仕上げまで、すべての工程を丁寧に解説していきます。

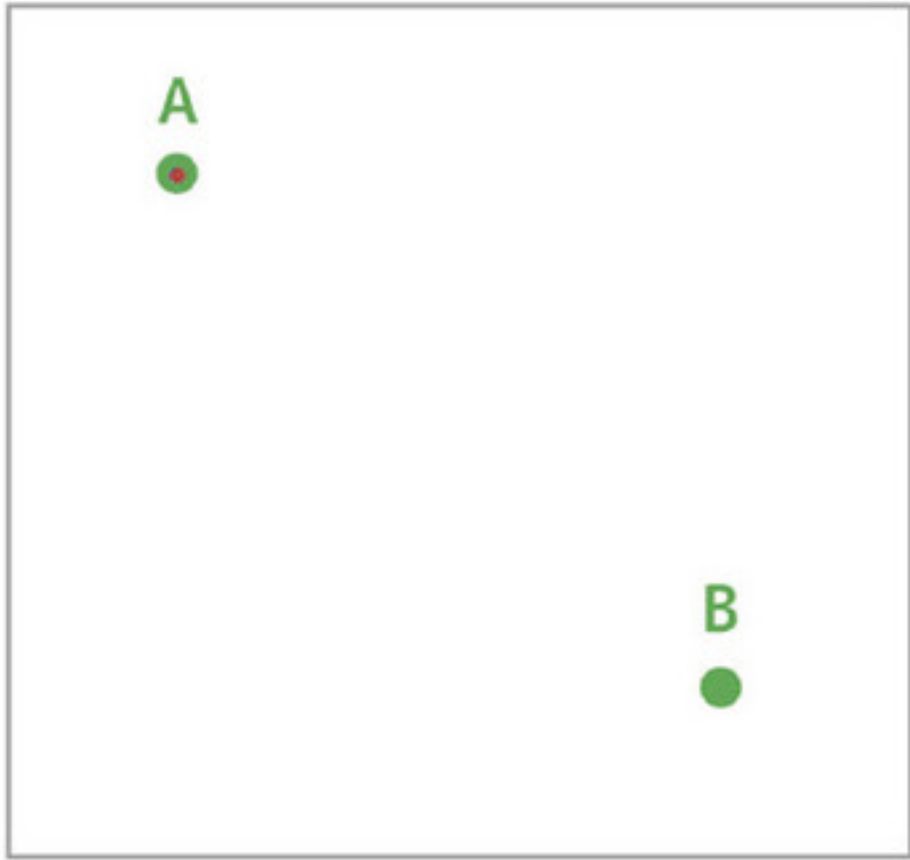
Illustration　大笆知子

3

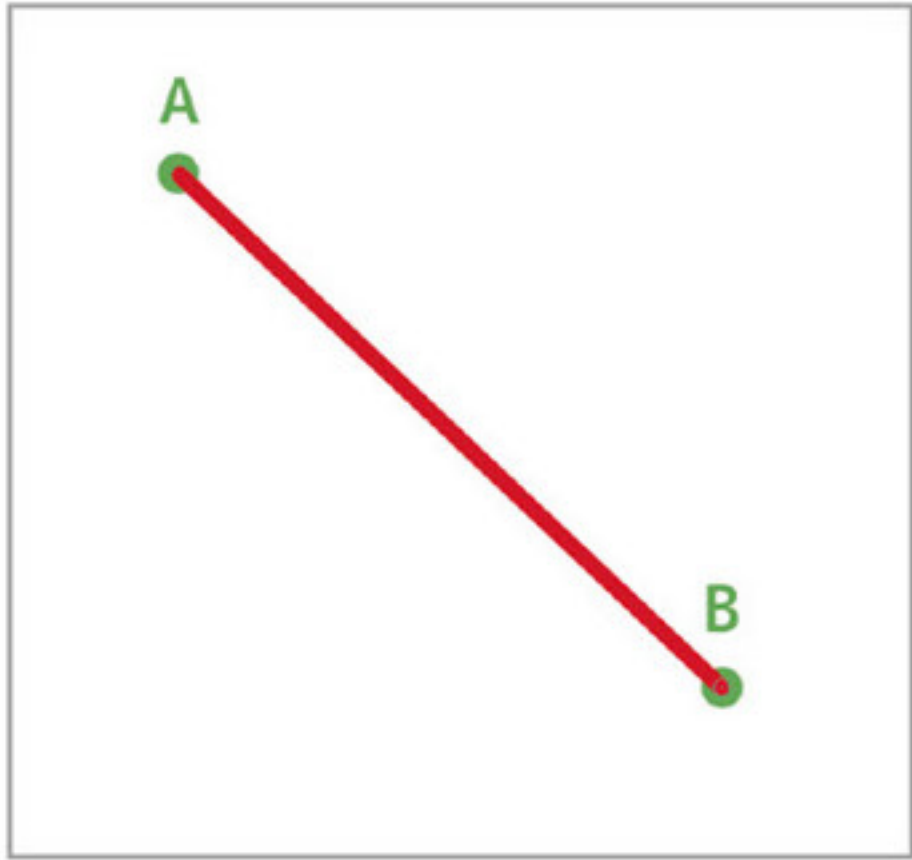
Basic Lecture ~ Painting Basics

Here, I will introduce the basic drawing methods in SAI, such as how to draw lines and how to color. Also, from page 58, we will carefully explain all the processes from rough drawing to finishing, using a picture of a person as an example.

Illustration Tomoko Oshiki

線の引き方

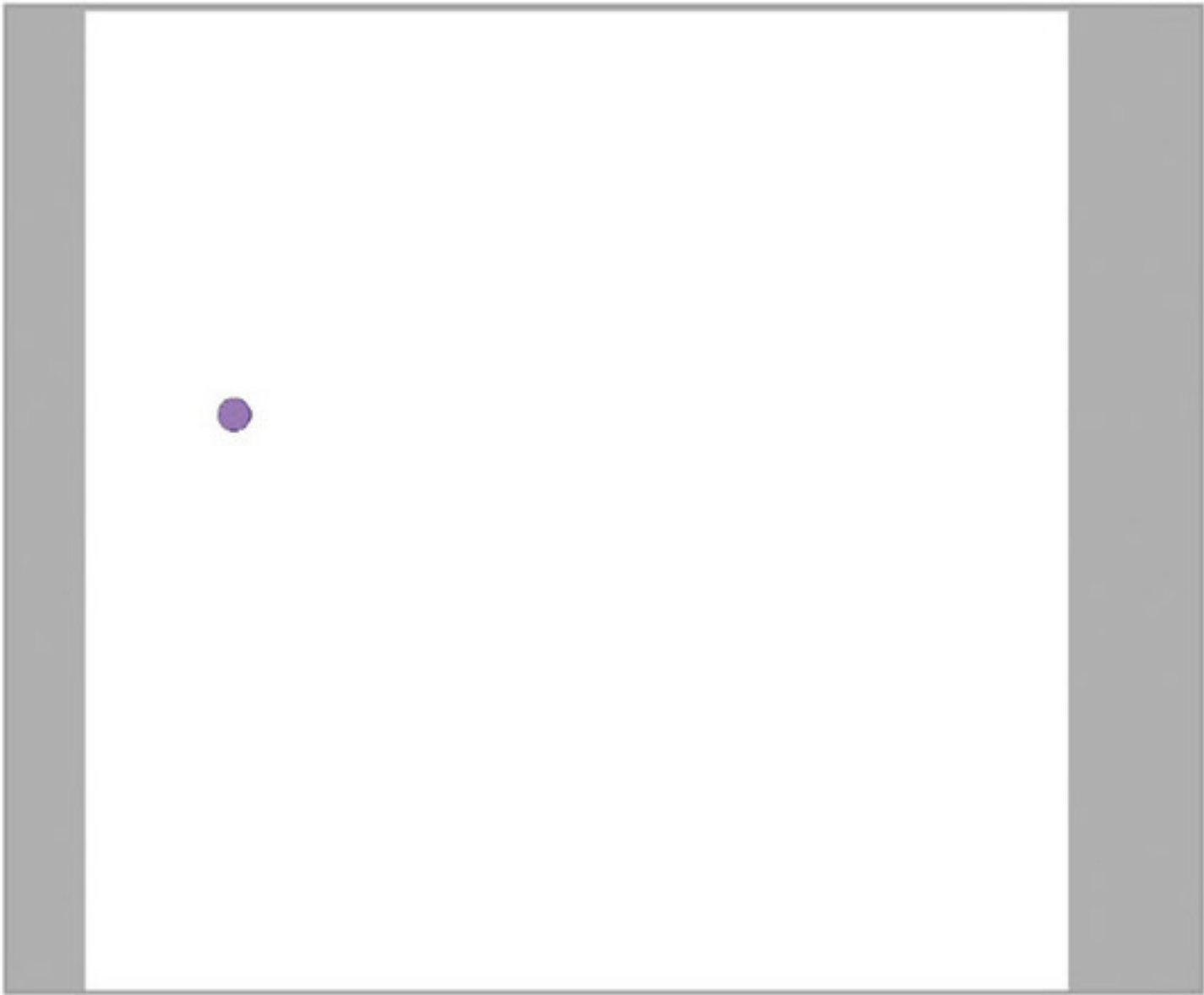
SAIは、鉛筆や筆など、描きたい線種のブラシを選んで、直接描き込めば、アナログと同様、すぐに線を引くことができます。また、フリーハンドではなく、定規を使って描くような直線を引くときは、次のようにします。

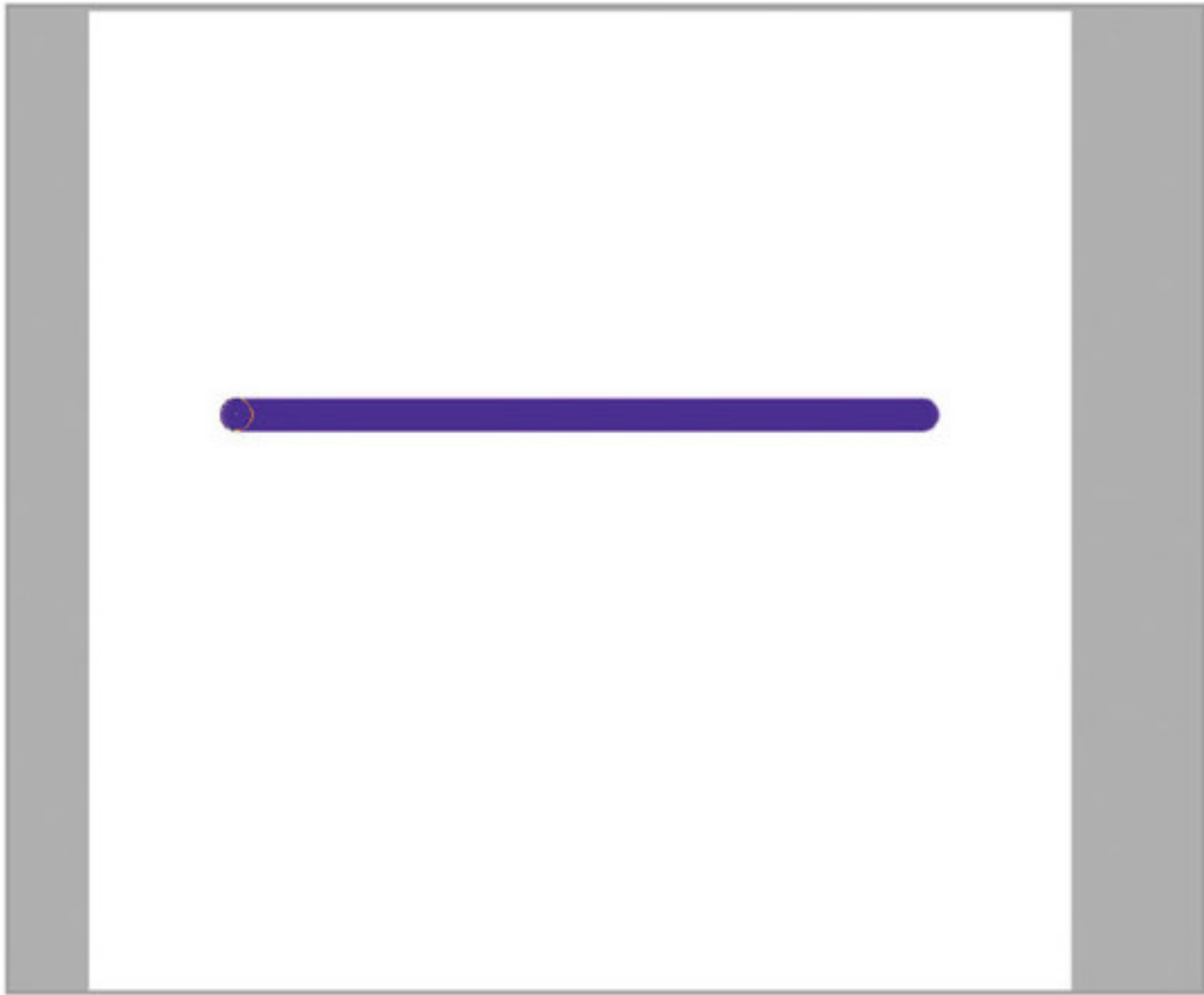
●直線の引き方

1 AとBの間に線を引きたいとします。

A
B

2 まず、引きたい線種のブラシと太さなどを選び、Aの部分をクリックします。

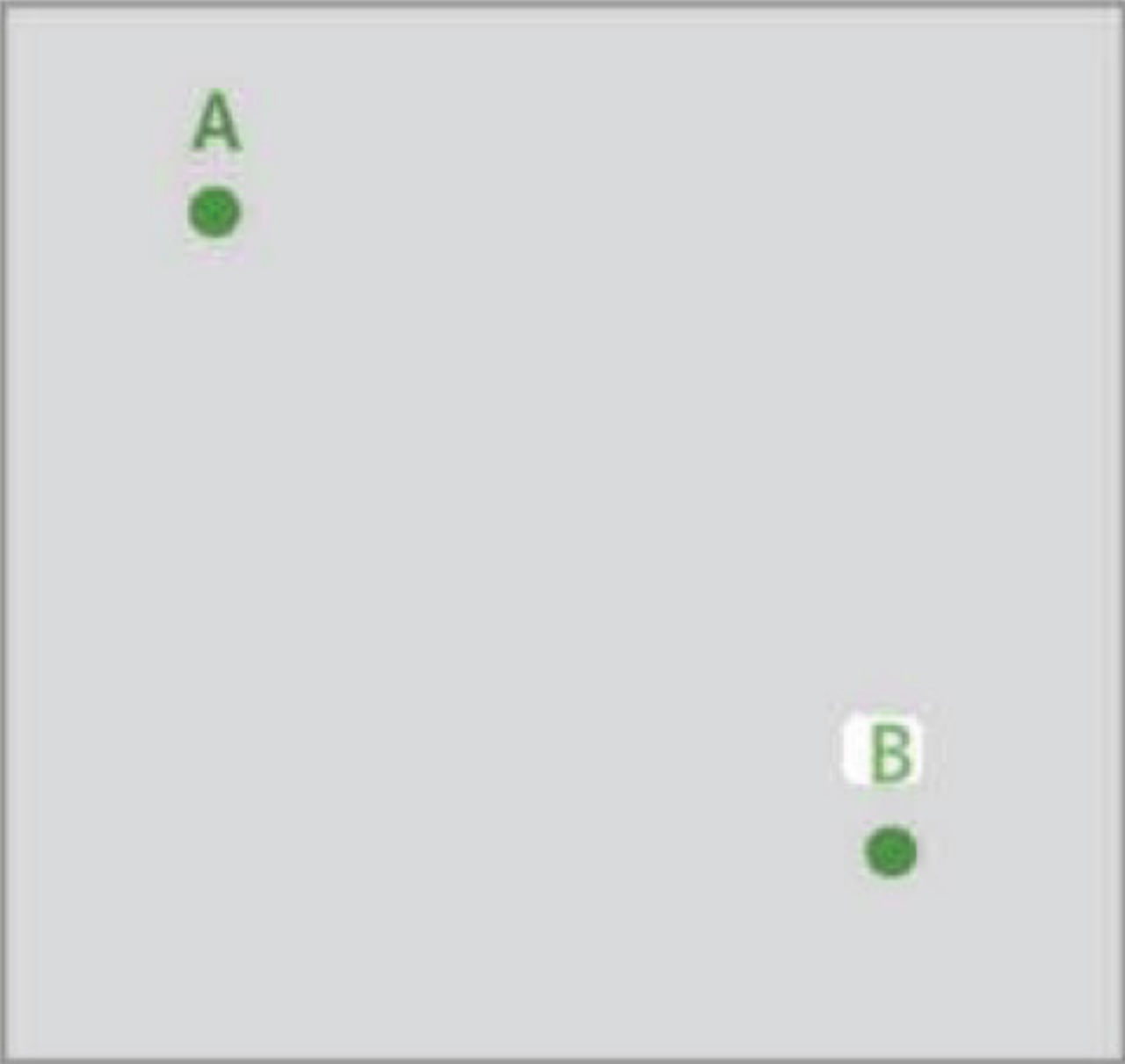
A
B

3 次に「Shift」キーを押しながらBをクリックします。これで直線が引けます。

A
B

このテクニックは、鉛筆や筆、マーカー、消しゴムなど、いろいろなツールで使うことができます。また、水平線のように、キャンバスと平行な真横の線を引きたい場合は、画面を反転させて直線を引くという小技を使います。

●水平線の引き方

1 水平線を引くブラシを選択して、引きたい線の端をクリックします。

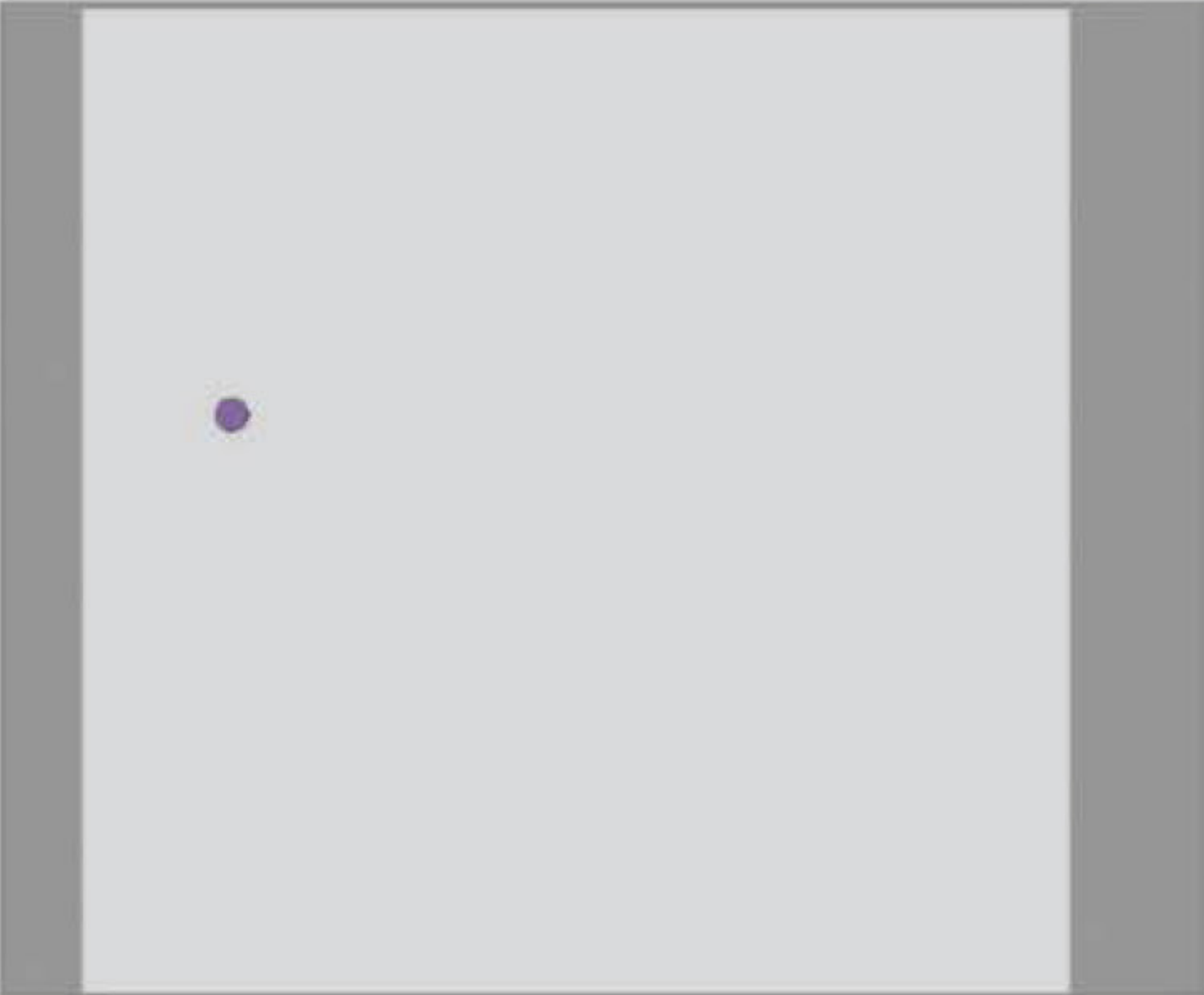
2 「H」キーを押して、画面を左右反転させ、「Shift」キーを押しながらクリックして水平線を引きます。

1から2の間は、カーソルが動かないように気をつけましょう。反転の最中や、直線を引く前にカーソルが動いてしまうと、キャンバスに対して角度のついた線になってしまいます。

how to draw a line

With SAI, you can draw lines as quickly as with analog by selecting the type of brush you want to draw, such as a pencil or brush, and drawing directly. Also, if you want to draw a straight line using a ruler instead of freehand, use the following.

How to draw a straight line

1 I want to draw a line between A and B. will do.

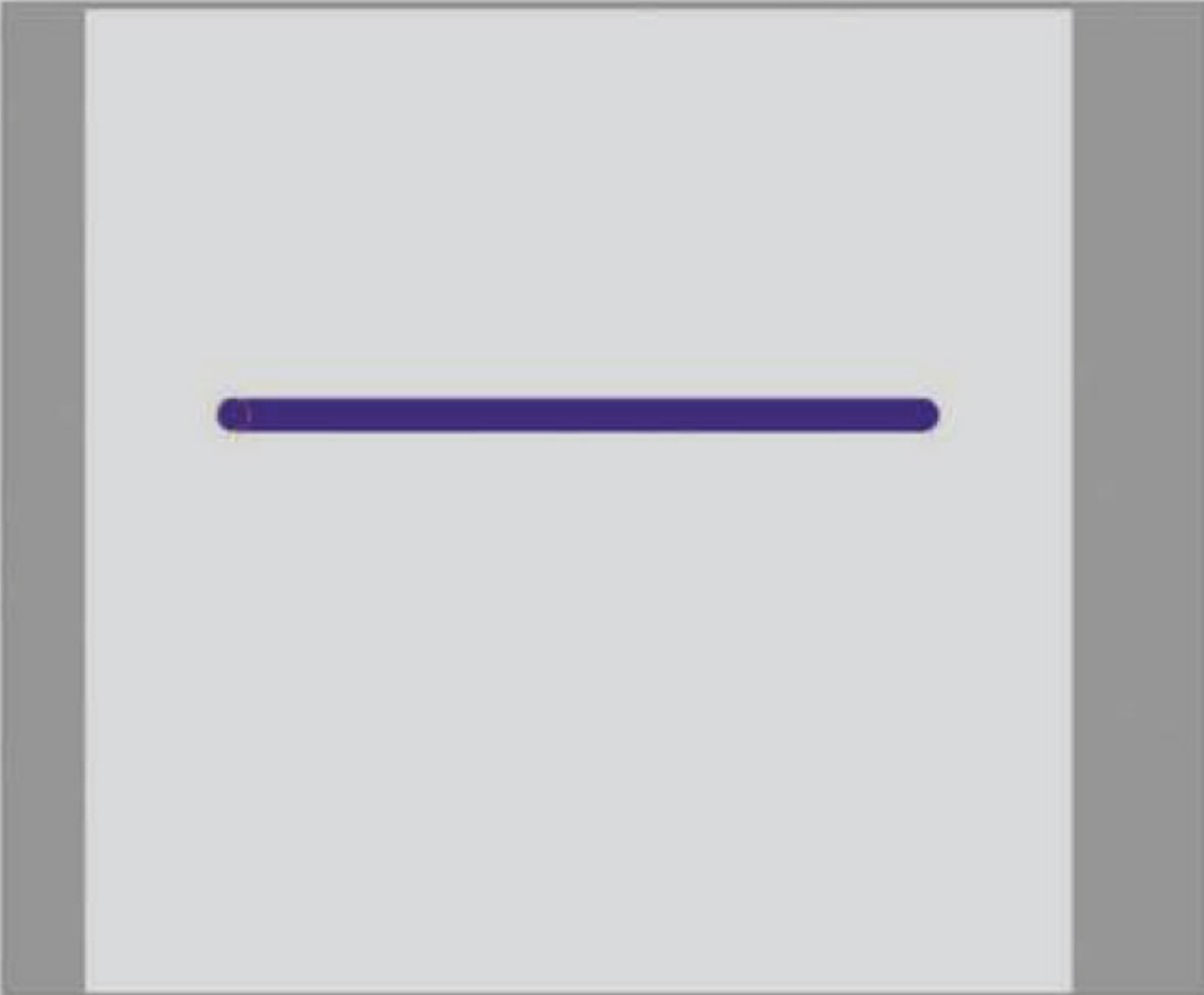
of First, select the brush for the type line you want to draw, the thickness, etc., and click part A.

3 Then hold down the "Shift" key and click B. This will draw a straight line.

A B

A B

A B

This technique works with a variety of tools, including pencils, brushes, markers, and erasers. Also, if you want to draw a horizontal line that is parallel to the canvas, like a horizontal line, you can use the trick of inverting the screen and drawing a straight line.

How to draw a horizontal line

1 Select the horizontal line brush and click the end of the line you want to draw.

2 Press the "H" key to flip the screen horizontally, then hold down the "Shift" key and click to draw a horizontal line.

Be careful not to move the cursor between 1 and 2. If you move the cursor while flipping or before drawing a straight line, the line will be angled to the canvas.

ペン入れレイヤーを使った描き方

ペン入れレイヤーは、描いた線を後で変えることが出来る便利なツールです。

SAIで線画を描く場合、通常のレイヤーに鉛筆や筆などで描き込んでいく方法と、ペン入れレイヤーを使って描き込む方法があります。ペン入れレイヤーでは、線上に「制御点」ができ、この点を操作することで、描いたあとから線の形を変えたり、太さを変更したりすることができます。通常の手書きでは、手がぶれて上手に線画が描けないという人や、かっちりとした線画を仕上げたいという人にオススメのツールです。

ペン入れ　修正液　線変更　色変更
制御点　筆圧　選択ペン　選択消し
曲線　折線

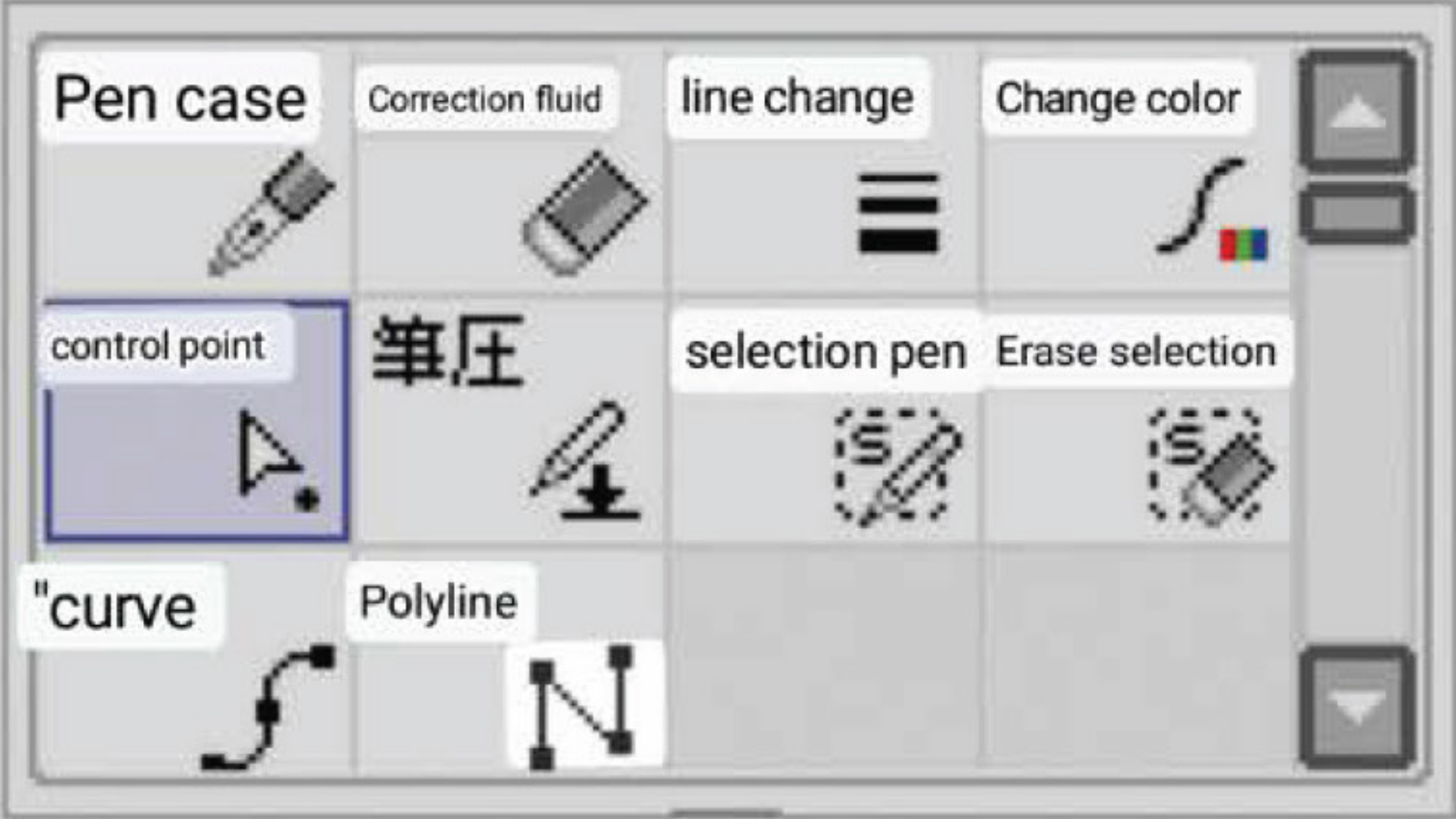
ペン入れレイヤーのツール

ペンツールで描いたイルカと波の線画。線はイルカが5ピクセル。波が3ピクセルです。

How to draw using the inking layer

The inking layer is a convenient tool that allows you to change the lines you draw later.

When drawing line art in SAI, there are two methods: drawing on a normal layer with a pencil or brush, and drawing on an inking layer. In the inking layer, you can create “control points” on the line, and by manipulating these points, you can change the shape of the line or change its thickness after drawing. This tool is recommended for people who cannot draw well with normal handwriting due to shaky hands, and for people who want to finish a solid line drawing.

Pen case
Correction fluid
line change
Change color
control point
筆圧
selection pen
Erase selection
"curve
Polyline

Inking layer tools

A movie of dolphins and waves drawn with a pen tool. As for the line, the dolphin is 5 pixels. The wave is 3 pixels.

●ペン入れツールでの描き方

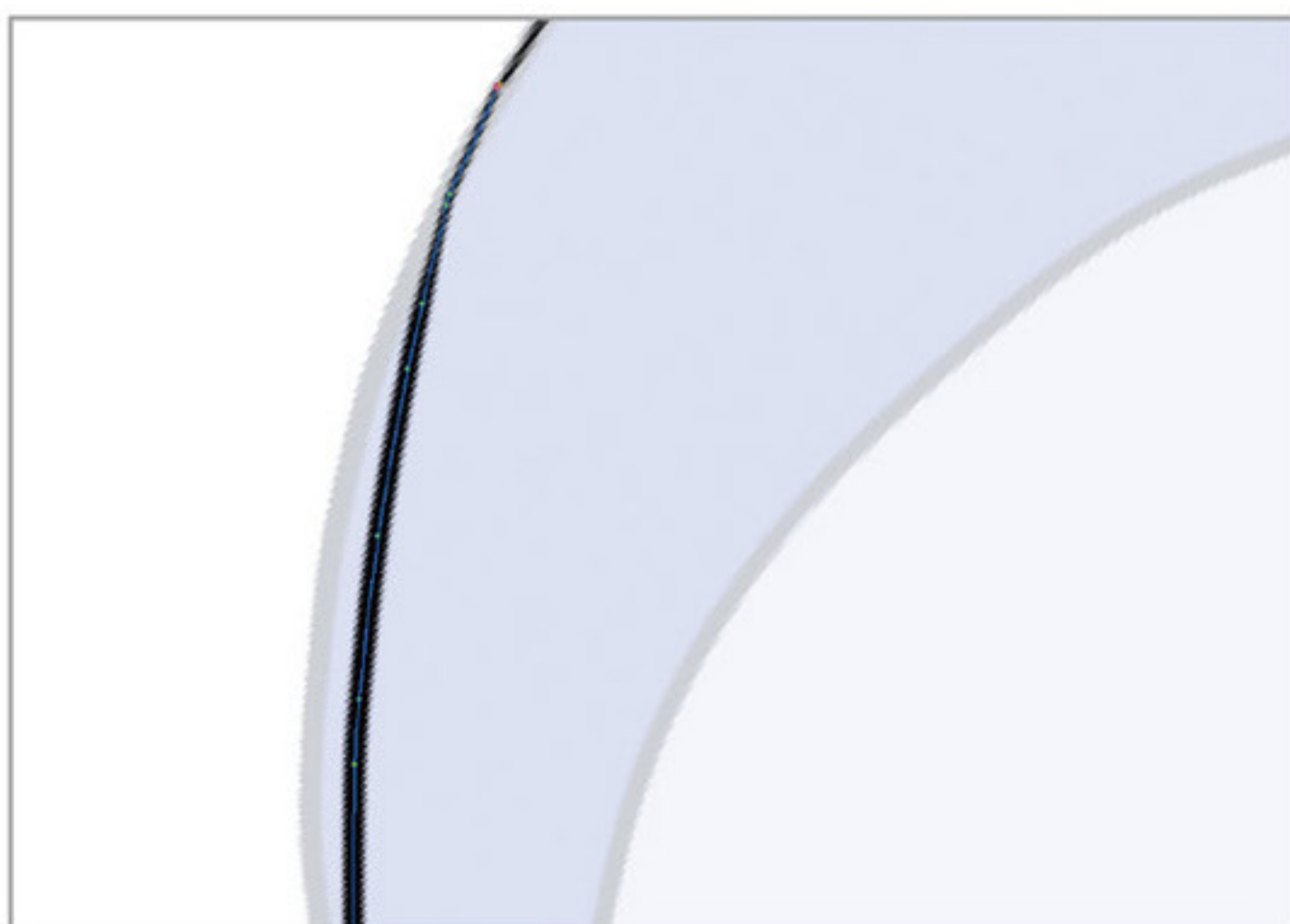
1

まず、レイヤーの上のアイコンから「ペン入れレイヤーの新規作成」をクリックするか、画面上部の「レイヤー」から「新規レイヤー（ペン入れ）」をクリックし、ペン入れレイヤーを作ります。ブラシツールが表示されていた場所に、ペン入れ専用のツールが表示されますので、「ペン入れ」を選んで、下絵にそって線を描いていきましょう。

2

線がかけたら、「制御点」ツールに変更します。線の上に制御点が表示されますので、試しに制御点を動かしてみましょう。「制御点」ツールの下にある「ストロークを編集します」の「制御点移動」にチェックを入れ、間の開いている2本の線を1本にくっつけたいと思います。

3

線の端の点をドラッグして、途切れた先の線とくっつけます。この時、「Shift」キーと「Ctrl」キーを押しながら線に近づけると、線を結合させることができます。

4

下絵とずれているところの制御点を動かして、線が下絵の上にくるようにします。線を動かしたい場所に制御点がない場合、「制御点」ツールの「制御点移動」にチェックが入っていれば、線の上をクリックすることで新たな制御点ができます。チェックが入っていない場合でも、「Ctrl」キーを押しながらクリックすれば制御点ができます。

• How to draw with the inking tool

from

First, click "Create a new pen drawing layer" the icon above the layer, or click "New layer (pen drawing)" from "Layer" at the top of the screen to create a pen drawing layer. A tool dedicated to inking will appear where the brush tool was displayed, so select "Inking" and draw a line according to the sketch.

2

Once the line is drawn, change to the "Control Points" tool. A control point will be displayed on the line, so try moving the control point. I would like to check "Move control point" in "Edit stroke" under the "Control point" tool, and join the two open lines into one.

the

Drag the point at the end of the line to 3 join broken line. At this time, if you hold down the "Shift" and "Ctrl" keys and approach the lines, you can combine the lines.

with

Move the control points that are out of alignment the sketch so that the 4 lines are on top of the sketch. If there is no control point where you want to move the line, you can create a new control point by clicking on the line if "Move control point" in the "Control point" tool is checked. Even if it is unchecked, a control point can be created by clicking while holding down the "Ctrl" key.

5 制御点ごとに線の太さが異なってしまった場合は、「筆圧」ツールを選択し、線の太さを調整します。制御点をクリックしたまま左右に動かすことで数値が変わり、線の太さが調整できます。

6 制御点を作りすぎるとごちゃごちゃしてわかりづらくなりますので、「Alt」キーを押しながらクリックし、制御点を削除しておきます。

制御点の操作はショートカットキーを覚えておくと便利です

「Ctrl」+クリック…制御点の移動、追加
「Alt」+クリック…制御点を削除
「shift」&「Ctrl」+クリック…別々の制御点を結合する

●曲線ツールでの描き方

クリックしながら1点ずつ制御点を作り、滑らかな曲線を描いていくツールです。ペン入れツールと同様、後から制御線を操作して、線の形を修正することができます。線を引き終わりたい時は、ダブルクリックしてください。

●折線ツールでの描き方

クリックしながら1点ずつ制御点を作り、折れ曲がった直線を引いていくツールです。このツールも制御点を操作して後から線の修正や変形が可能です。線の引き終わりも、曲線ツール同様、ダブルクリックしてください。

5 "If the thickness of the line differs for each control point,
Select the Pen Pressure tool and adjust the line thickness.
Click and hold the control point and move it left or right to change the number
The value changes to adjust the thickness of the line.

046%/038%

6 If you create too many control points, it will become confusing and difficult to understand, so click while holding down the "Alt" key to delete the control points.

It is convenient to remember shortcut keys for operating control points.

"Ctrl" + Click...Move and add control points
"Alt" + Click ••• Delete control point
"shift" & "Ctrl" + click ••• Connect separate control points

How to draw with the curve tool

This is a tool that draws a smooth curve by creating control points one by one while clicking. As with the inking tool, you can manipulate the control line later to modify the shape of the line. Double-click when you want to finish drawing the line.

How to draw with polygonal line tool

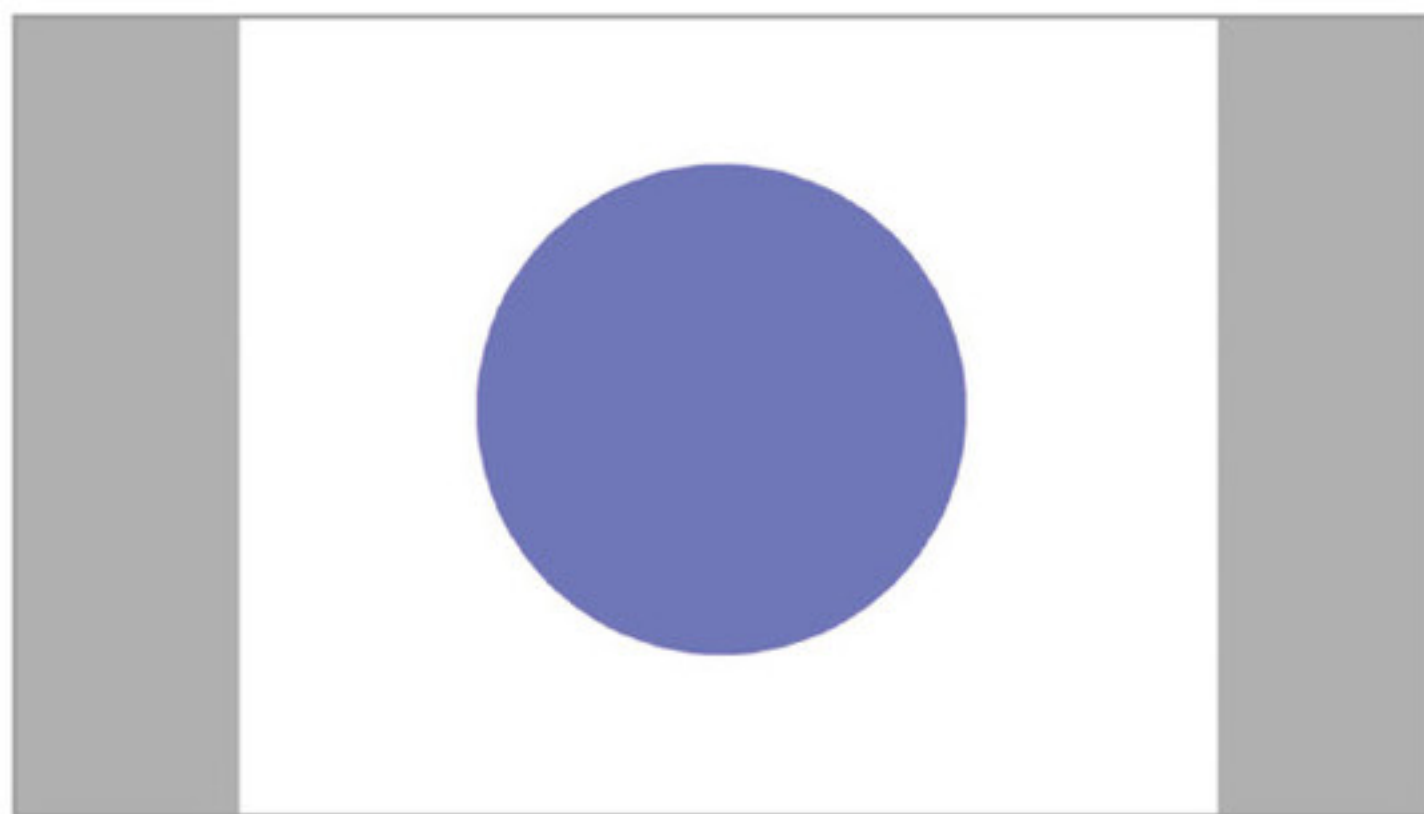
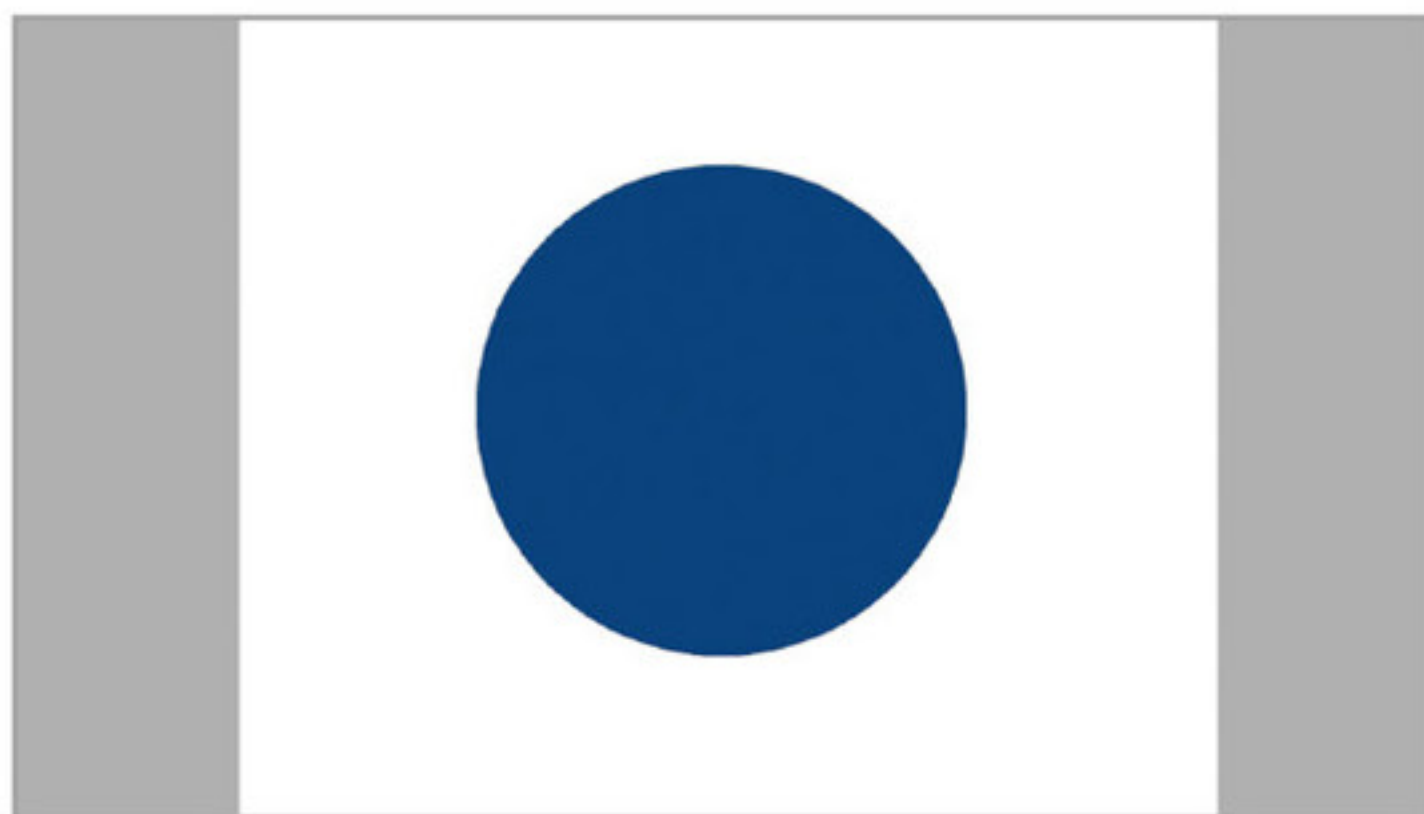
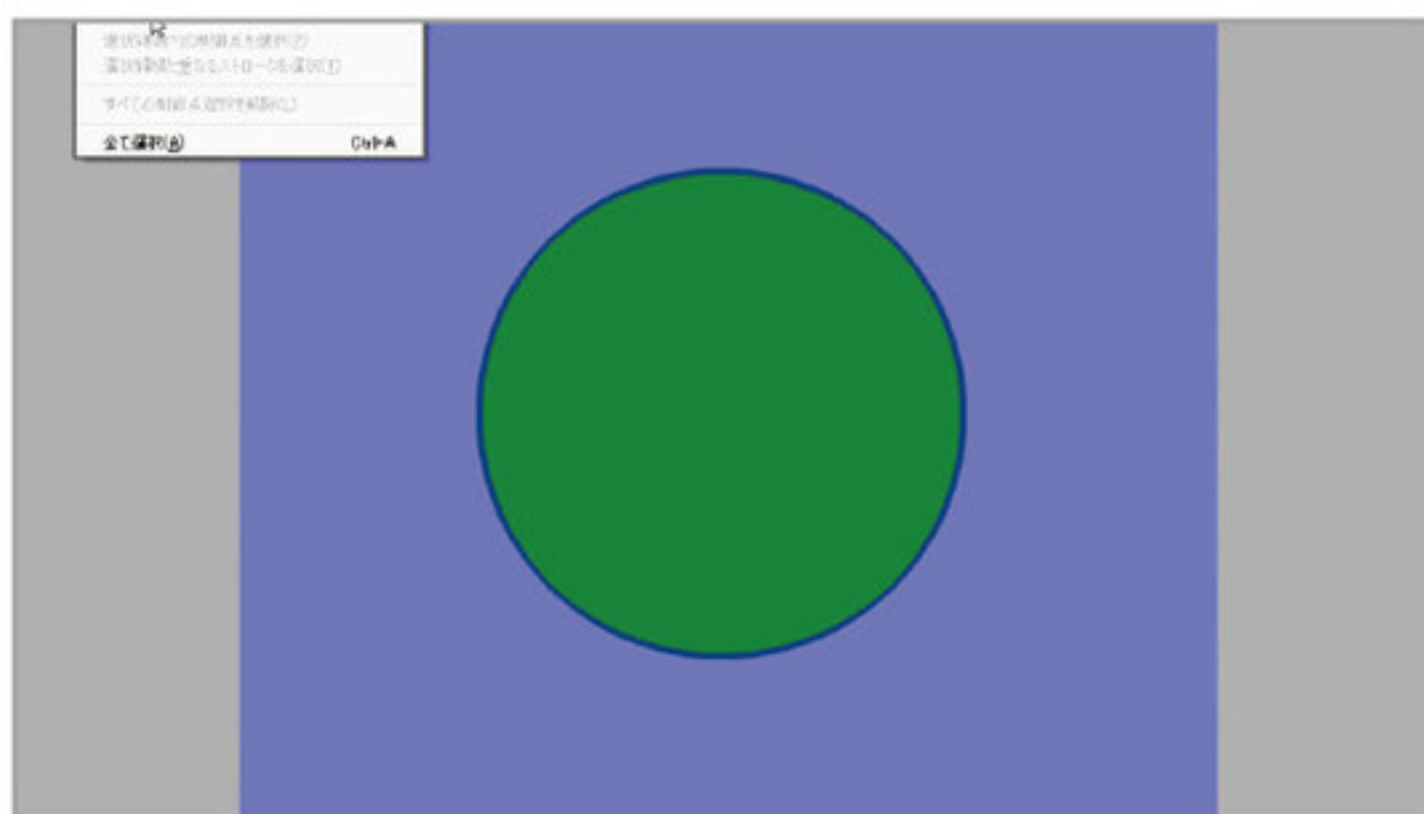
This is a tool that creates control points one by one while clicking and draws a bent straight line. This tool also allows you to modify or transform the line later by manipulating the control points. Double-click the end of the line as well as the curve tool.

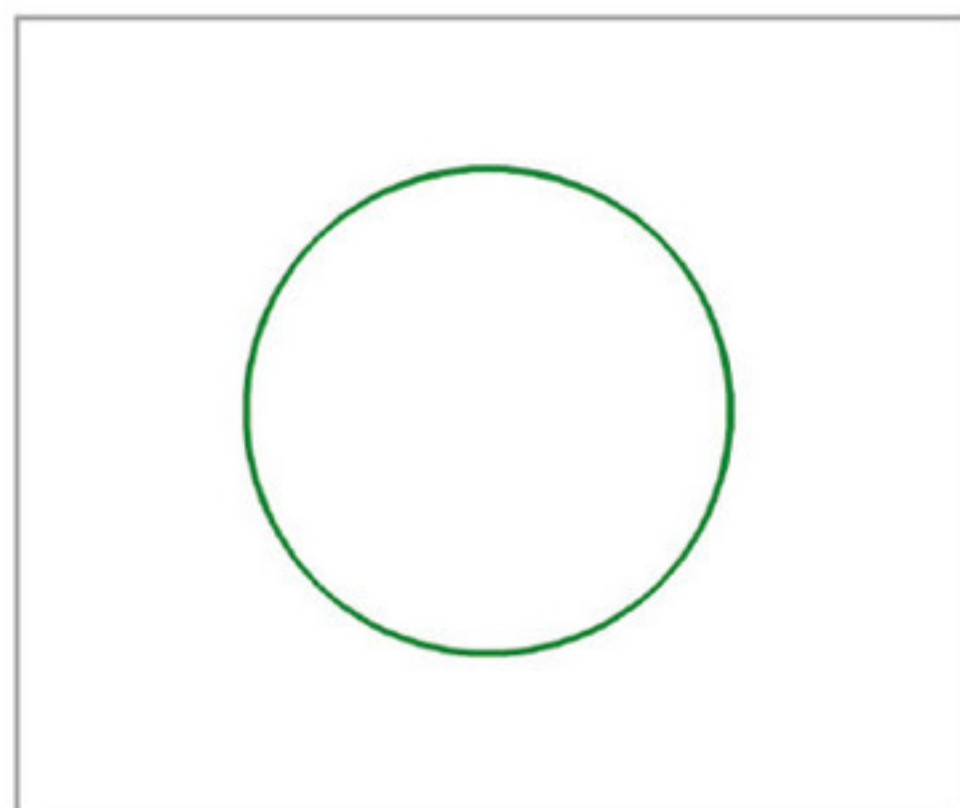
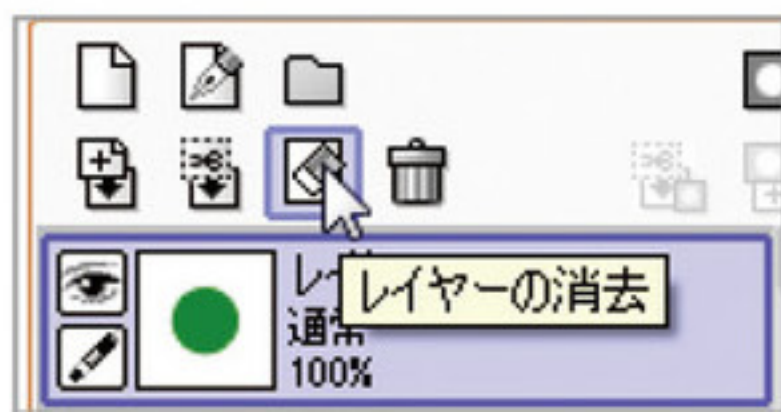
円や四角の描き方

SAIには円や四角の線を描くためのツールがありません。フリーハンドではなく、きちんとした円や四角を描きたい場合は、次のような方法で描くことができます。なお、四角の描き方は円の描き方の応用なので、SAIを操作しながら両方とも覚えてしまいましょう。

●円の描き方

マウスを使った方が描きやすいです。

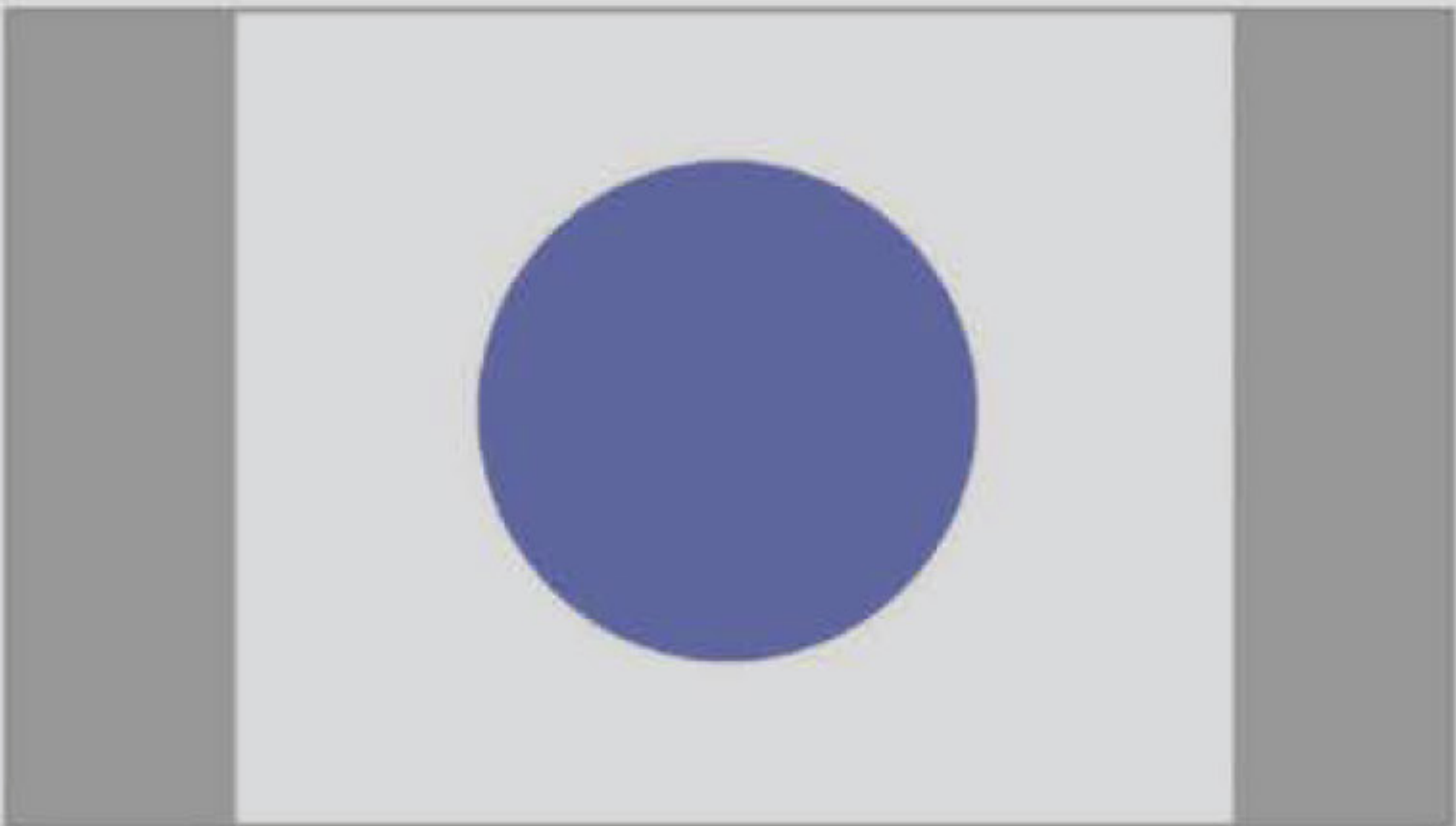
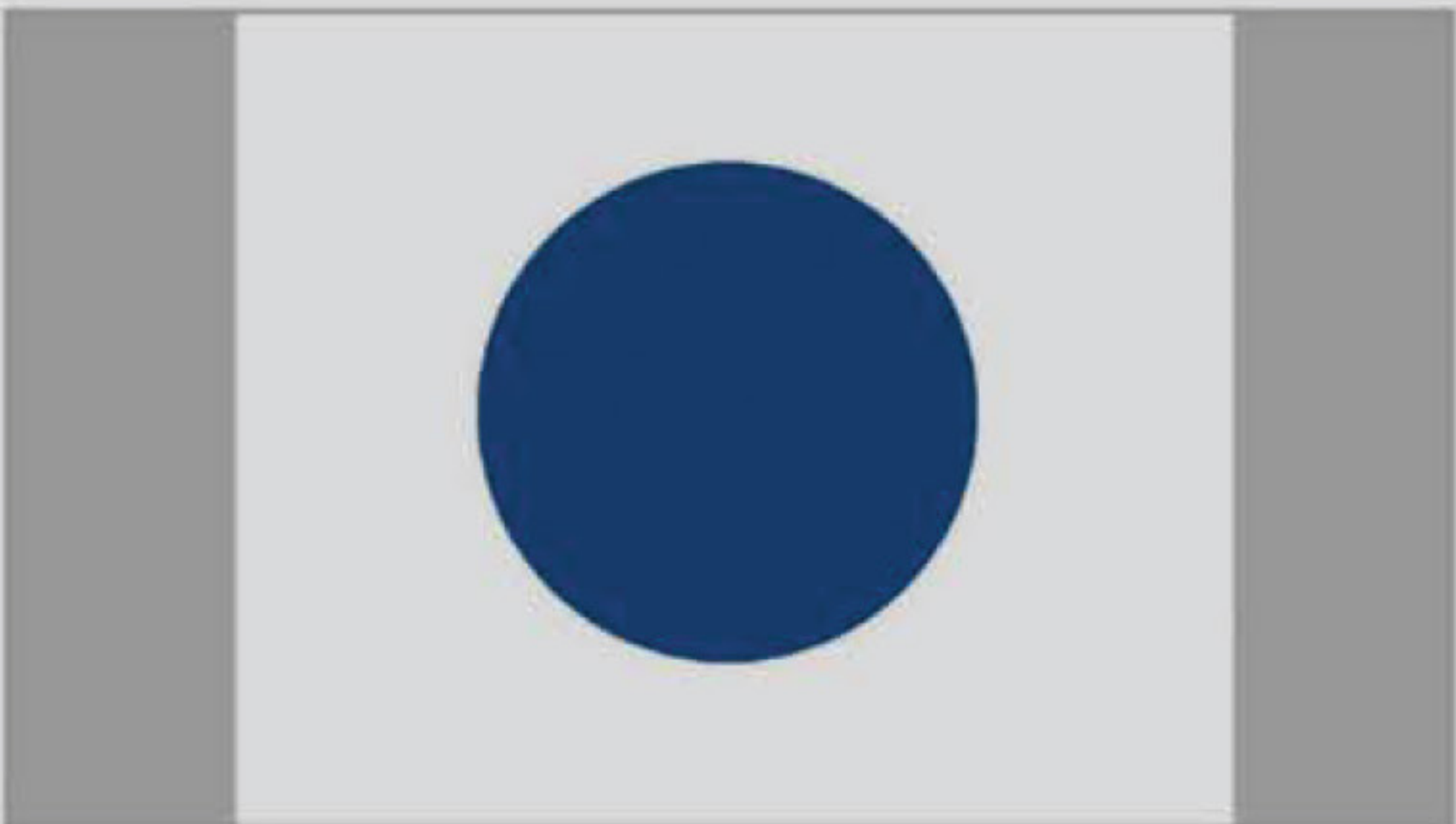
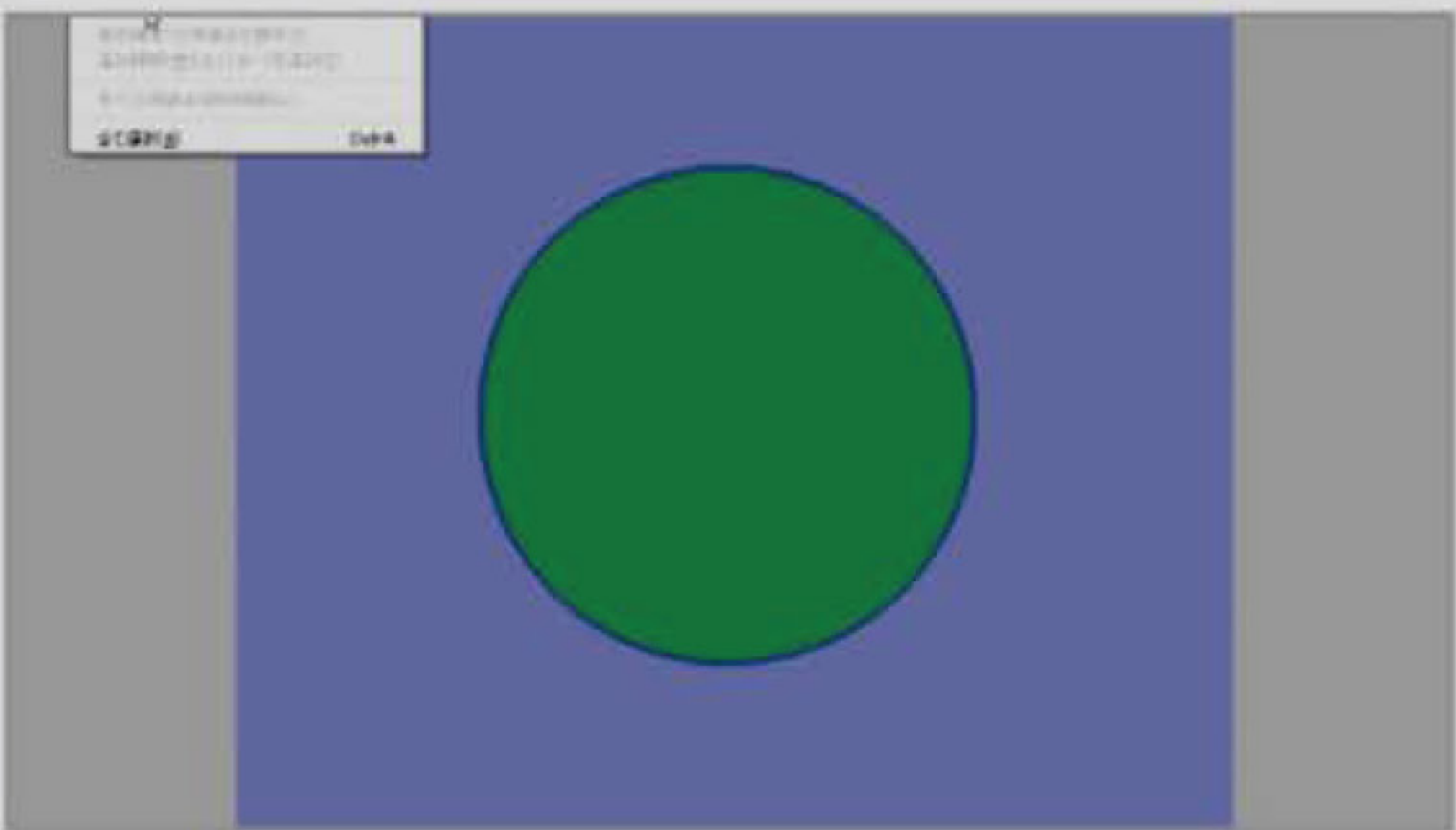
1　ブラシツールの中から「選択ペン」を選び、最小サイズとブラシ濃度の数値を100に設定したら、描きたい円の大きさのブラシサイズを選んでクリックし、円を描きます。

2　円の線にしたい色で塗り潰します。バケツを使っても、「レイヤー」から「レイヤーを塗り潰す」でもどちらでも構いません。

3　画面上部にある「選択」から「選択領域の反転」を選び、そのまま「選択」から「選択領域を1ピクセル膨張」を選んで、描きたい線の太さになるまでクリックします。ここでは7回クリックしました。

4　再び、「選択」から「選択領域の反転」をクリックし、レイヤーの上にある「レイヤーの消去」をクリックすると、選択部分が消去され、円の線が描けます。円の大きさはブラシサイズで決めるため、500よりも大きな円を描きたい場合は、描いた後に、変形（☞P.34）を使って大きくします。

レイヤーの消去

How to draw circles and squares

SAI does not have tools for drawing circles and squares. If you want to draw neat circles and squares instead of freehand, you can do so in the following way. Also, how to draw a square is an application of how to draw a circle, so let's learn both while operating SAI.

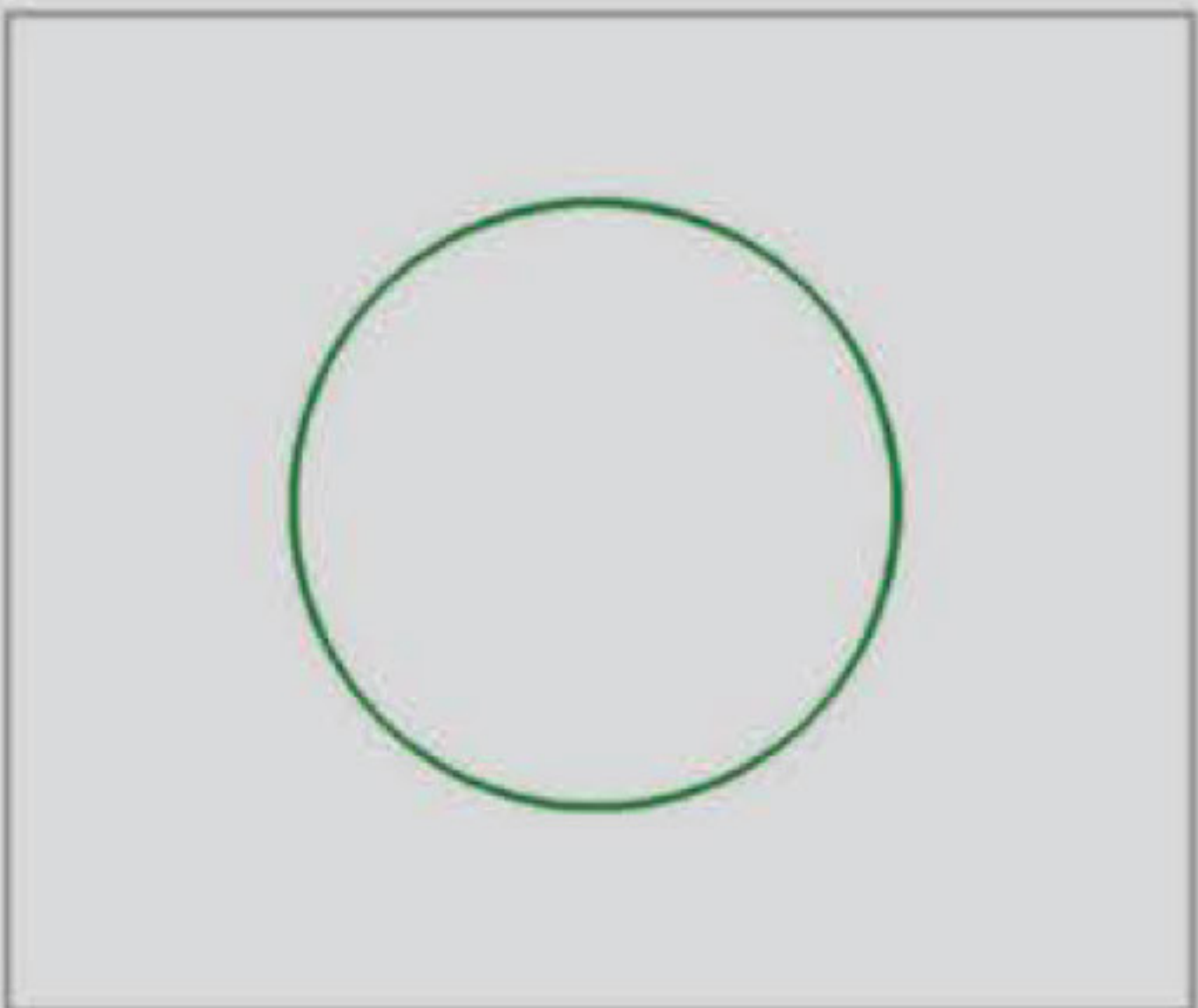
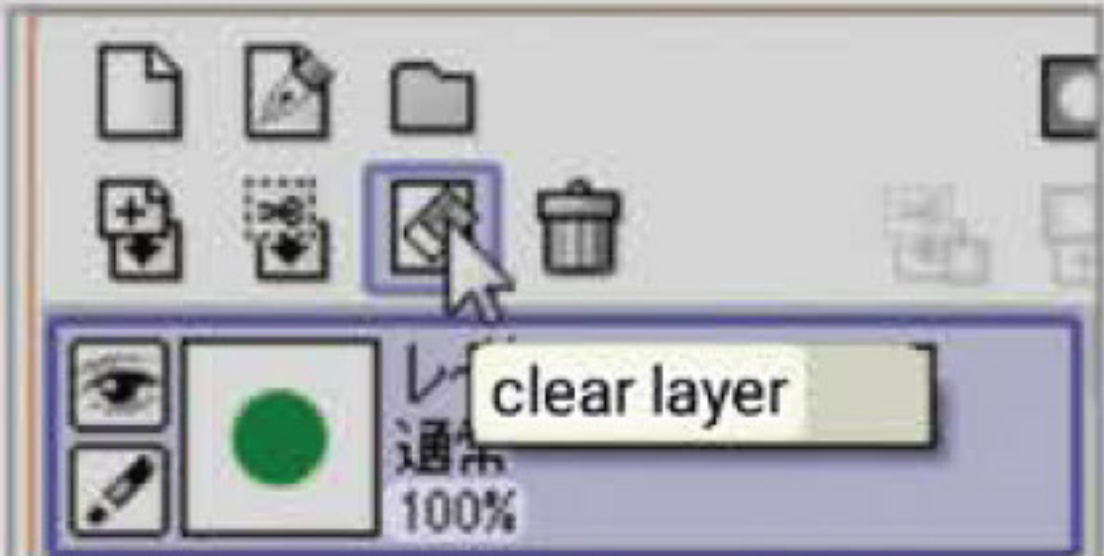
◎How to draw a circle

Drawing with a mouse is easier.

1 Select "Select Pen" from the brush tools, set the minimum size and brush density to 100, then select the brush size of the circle you want to draw and click to draw a circle.

2 Fill with the color you want for the line of the circle. It doesn't matter if you use the bucket, or you can use "Layer" > "Fill Layer".

3 Select "Invert selected area" from "Select" at the top of the screen, then select "Inflate selected area by 1 pixel" from "Select", and click until you get the thickness of the line you want to draw. Click here 7 times.

4 Again, click "Reverse selection" from "Select" and click "Erase layer" above the layer to erase the selected area and draw a circle line. The size of the circle is determined by the brush size, so if you want to draw a circle larger than 500, use Transform (P.34) to enlarge it after drawing.

To do.

clear layer

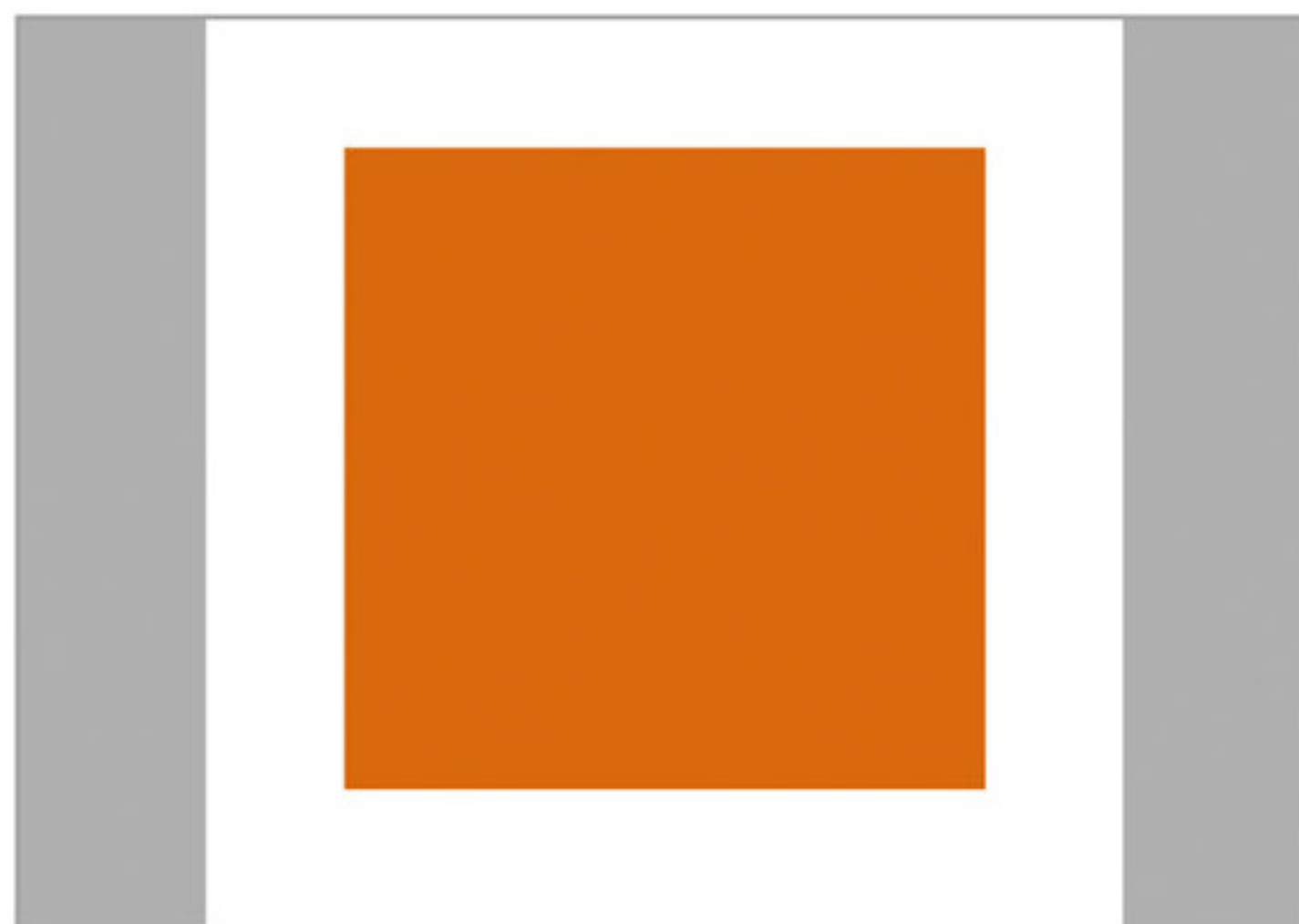
100%

●四角の描き方

円の描き方を応用した、四角の線を描く方法です。

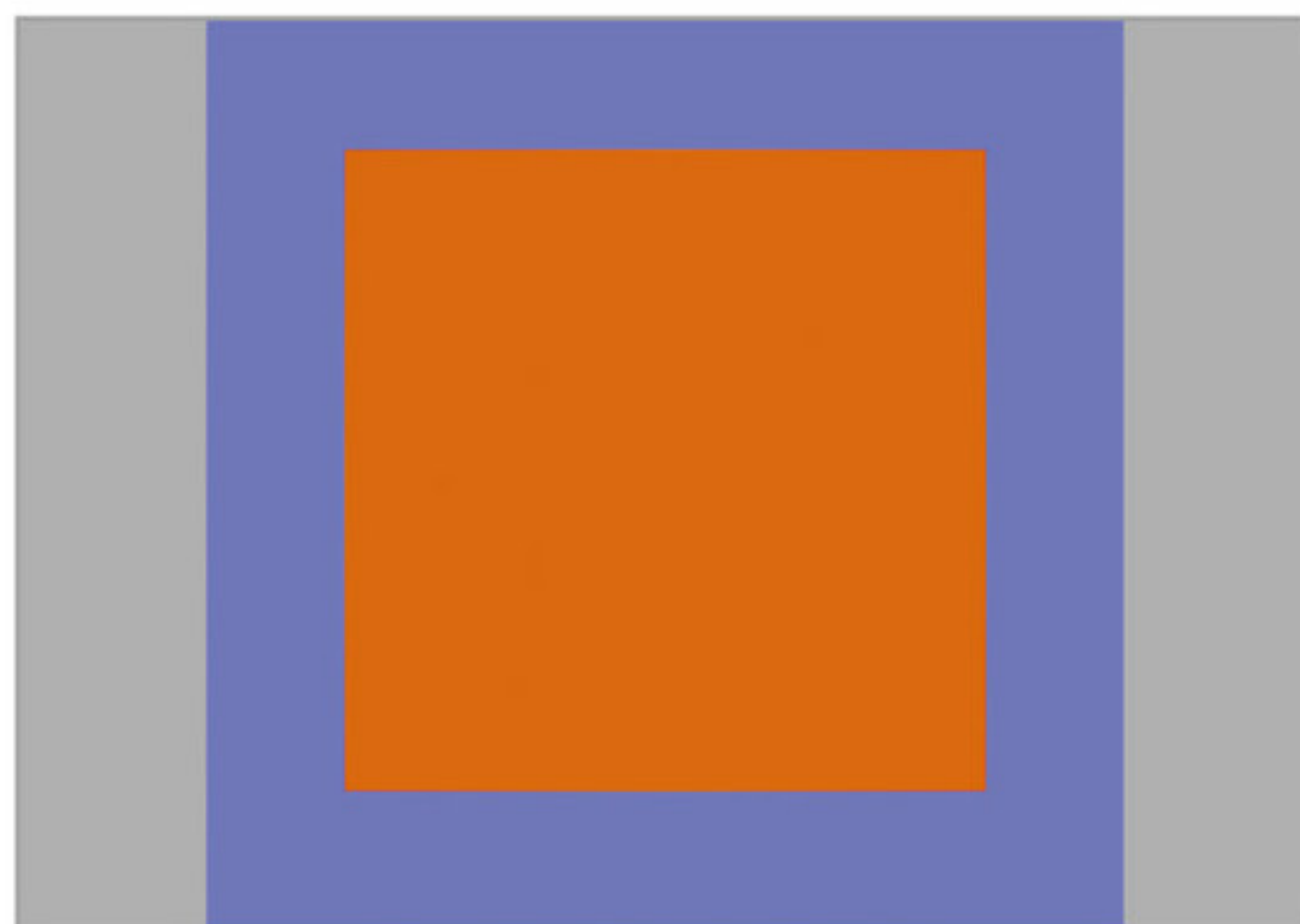
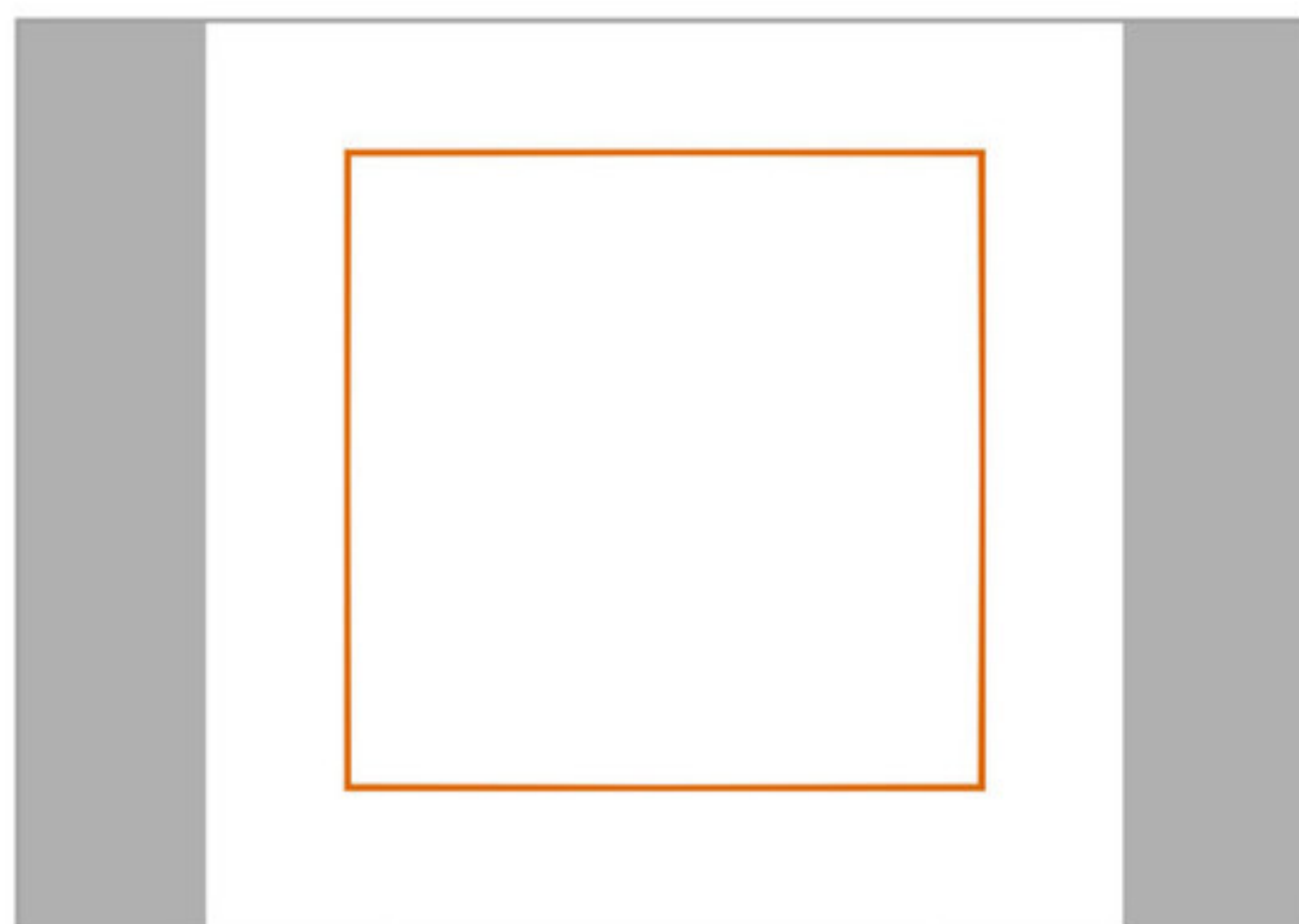
1

最初に描きたい四角の大きさでキャンバスを作ります。今回描くのは正方形なので、縦横とも同じ数値を入力します。そして、バケツツール、もしくは「レイヤー」から「レイヤーを塗り潰す」で、描きたい線の色に塗り潰します。

2

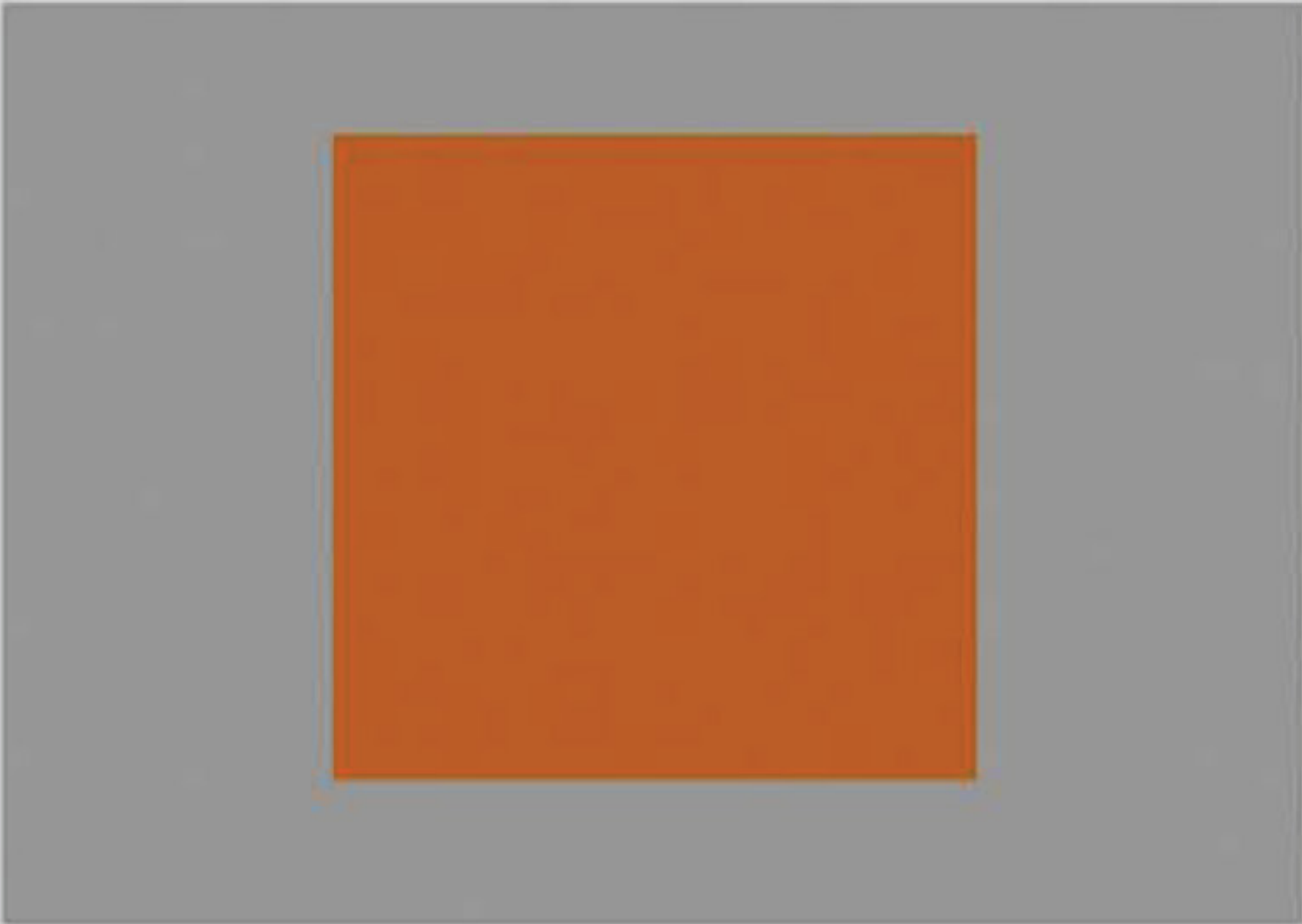
画面上部にある「キャンバス」から「キャンバスのサイズ変更」をクリックし、上下左右のキャンバスサイズを広げます。今回は700×700から1000×1000に変更しています。

3

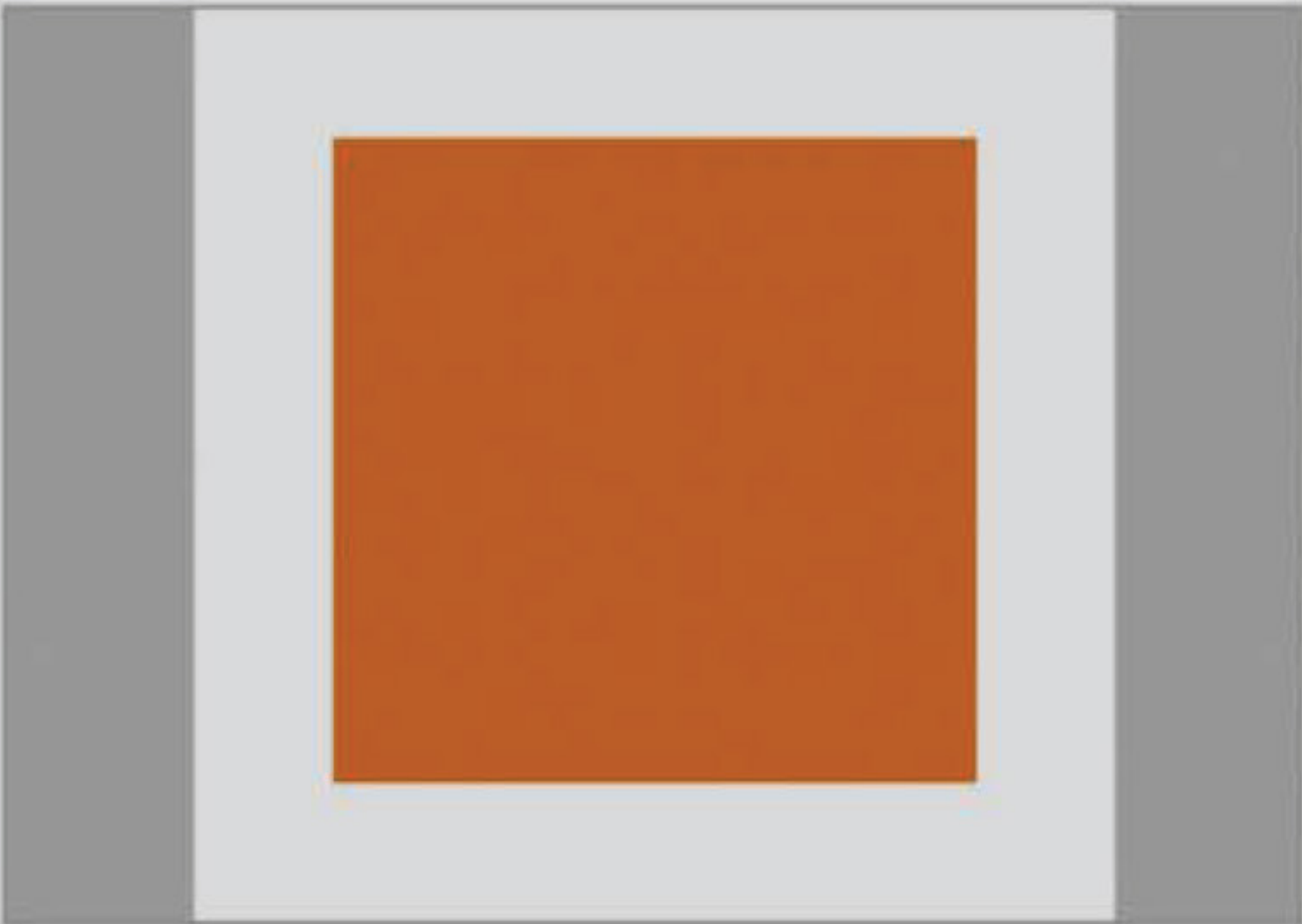
四角の周りを「自動選択」ツールで選択し、円の描き方と同様に、画面上部の「選択」から「選択領域を1ピクセル膨張」を選び、描きたい太さの線になるまで、数回クリックします。今回は円と同様、7回クリックしています。

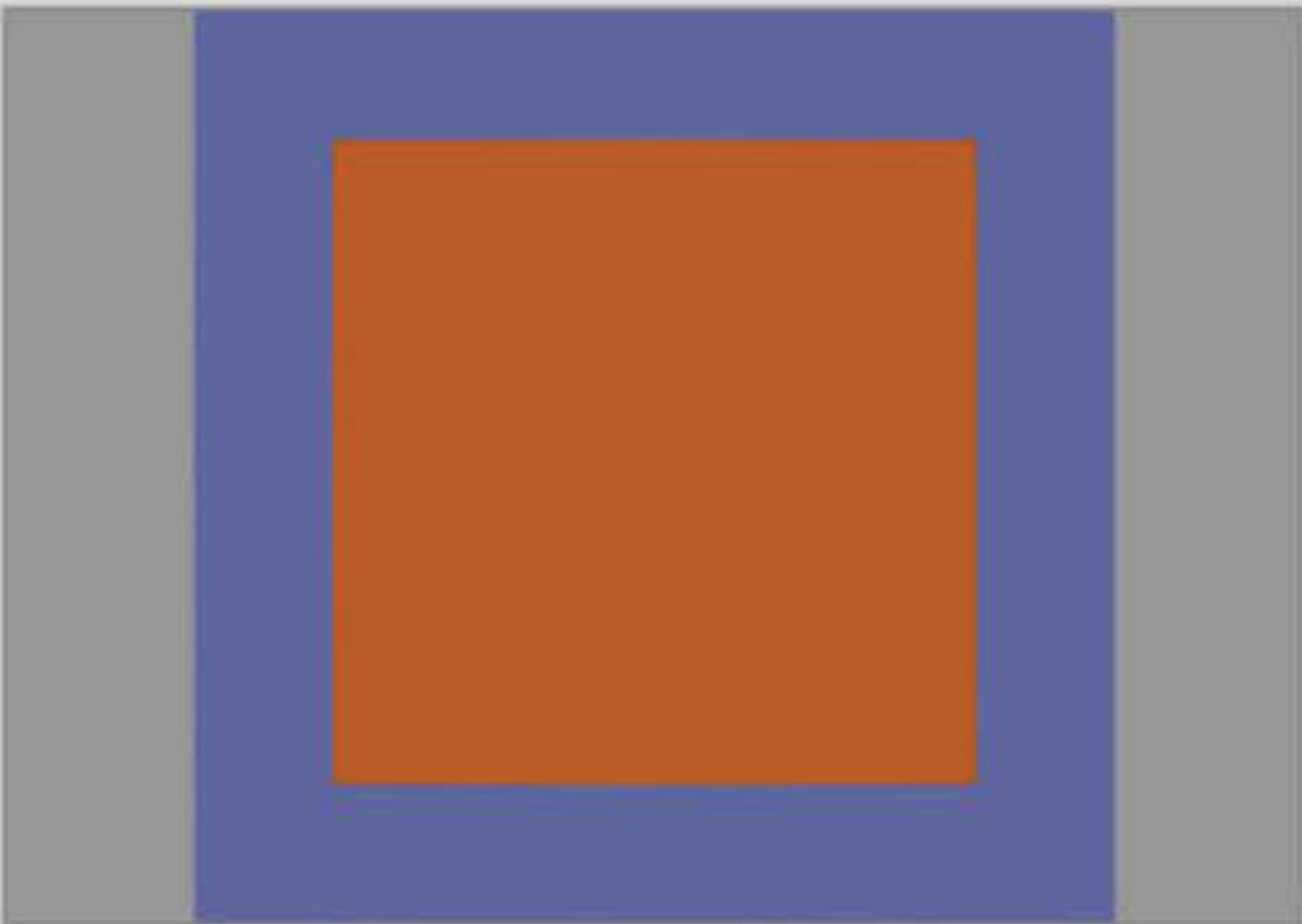
4

再び、「選択」から「選択領域の反転」をクリックし、円の時と同様、レイヤーの上にある「レイヤーの消去」をクリックすると、選択部分が消去され、正方形の線が描けます。

how to draw a rectangle

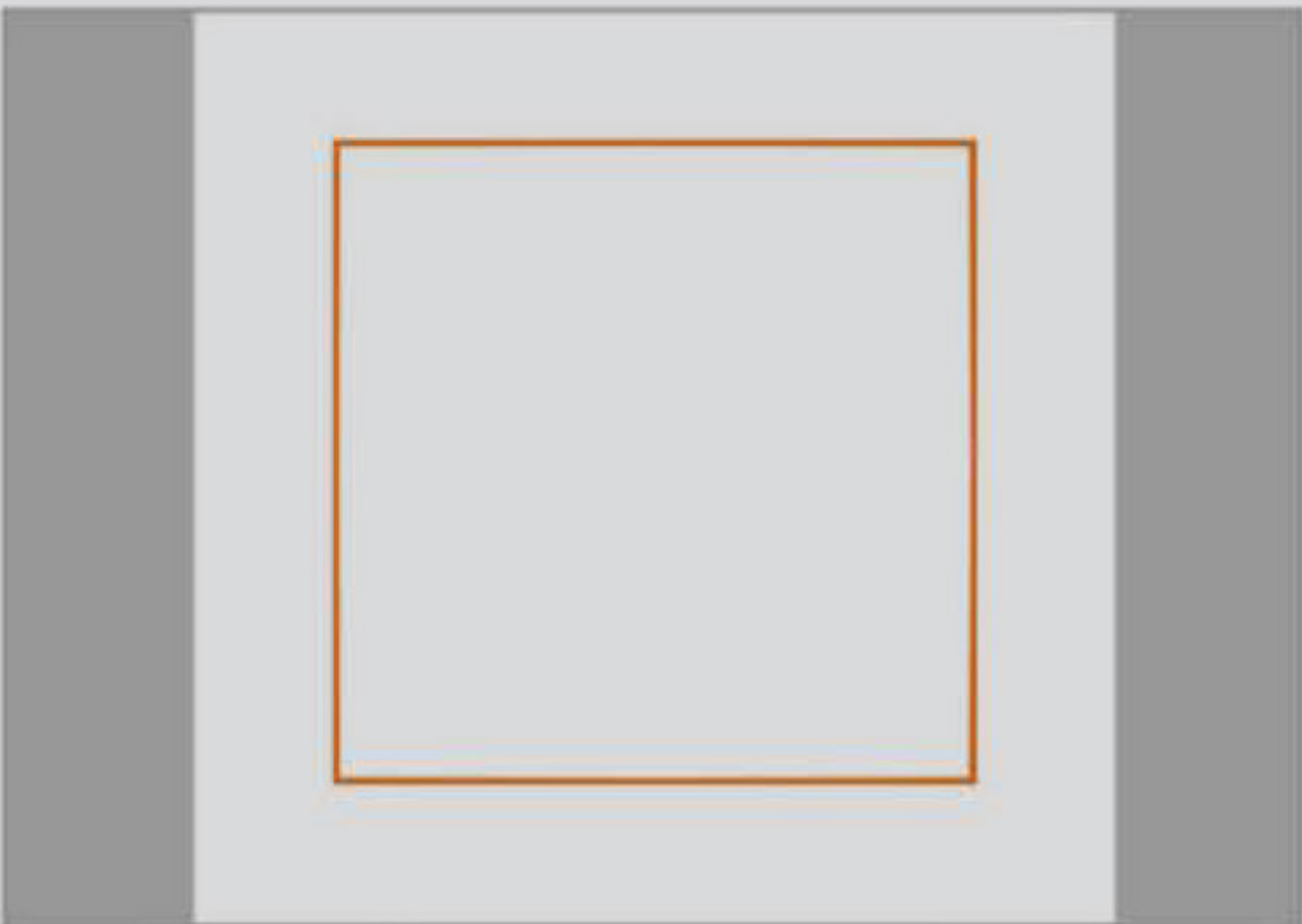
This is a method of drawing a square line that applies the method of drawing a circle.

1

First, create a canvas the size of the square you want to draw. Since we are going to draw a square this time, enter the same number for both length and width. Then, use the bucket tool or "Layer" -> "Fill layer" to fill in the color of the line you want to draw.

2

Click "Resize Campus" from "Canvas" at the top of the screen to increase the size of the canvas vertically and horizontally. This time, it has been changed from 700 x 700 to 1000 x 1000.

3

Select the area around the square with the "Auto select" tool, and in the same way as drawing a circle, select "Inflate selected area by 1 pixel" from "Select" at the top of the screen. Click a few times. This time, like the circle, we clicked seven times.

and

Click "Select" and then "Invert Selected Area" again, click "Clear Layer" above the layer in the same way as with the circle to erase the selected area and draw a square line. increase.

雲の描き方

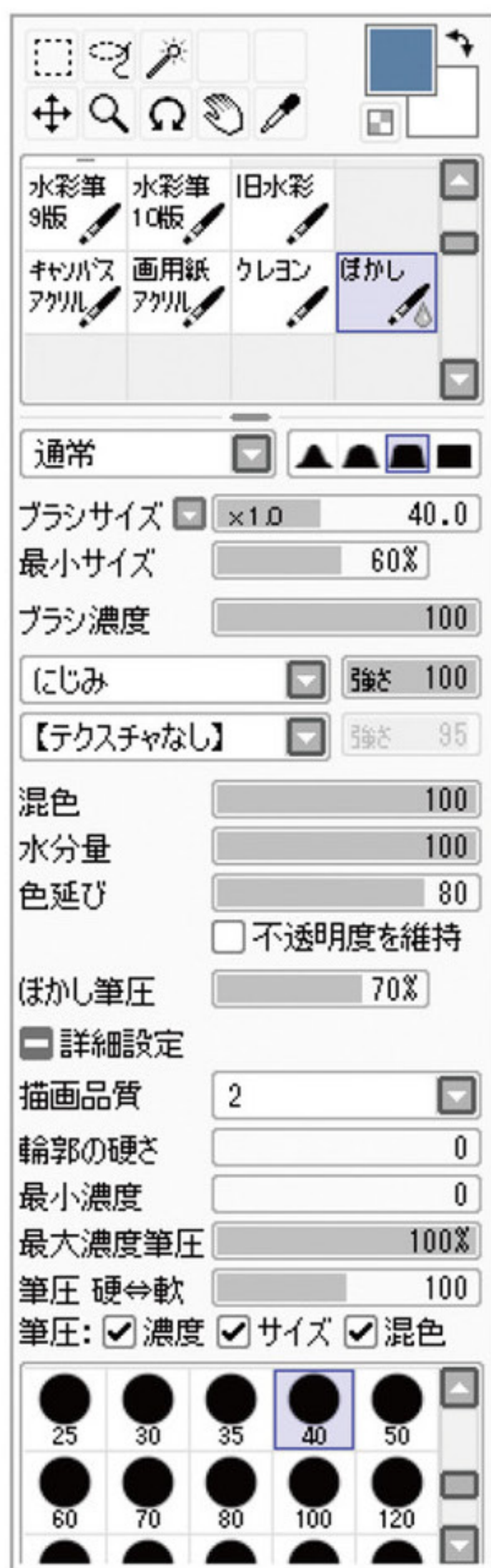
雲を描くには、ブラシの「にじみ」効果を使います。また、必ず参考資料として、雲の写真を用意することをオススメします。写真には著作権があるので、著作権フリーの素材や、晴れの日に自分で雲の写真を撮って、それを資料として使いましょう。

●雲の描き方に使用したブラシ設定

●雲を描く筆

使用ブラシ…水彩筆
最少サイズ…60%
ブラシ濃度…100%
ブラシ形状…にじみ（強さ「100」）
ブラシテクスチャ…なし
混色…50
水分量…25
色延び…80
ぼかし筆圧…15
手ブレ補正…15

●ぼかし

使用ブラシ…ぼかし
最少サイズ…60%
ブラシ濃度…100%
ブラシ形状…にじみ（強さ「100」）
ブラシテクスチャ…なし
混色…100
水分量…100
色延び…80
ぼかし筆圧…70
手ブレ補正…15

●消しゴム

使用ブラシ…消しゴム
最少サイズ…100%
ブラシ濃度…7〜30%
ブラシ形状…にじみ（強さ「100」）
ブラシテクスチャ…なし

how to draw clouds

To paint the clouds, I use the brush's "bleed" effect. We also recommend that you always prepare a picture of clouds as a reference. Photographs are copyrighted, so use copyright-free materials or take a picture of clouds yourself on a sunny day and use them as materials.

•Brush settings used to draw clouds

brush for drawing clouds

Brush used: watercolor brush
Minimum size: 60%
100% brush density
Brush shape: Bleeding (strength "100")
Brush texture: None
Mixed color: 50
Moisture content・・・25
Color extension... 80
Blur pressure: 15
Camera shake correction 15

・Blur

Brush used: Blur
Minimum size: 60%
Brush density: 100%
Brush shape: Bleeding (strength "100")
Brush texture: None
Mixed colors・・・100
Moisture content・・・100
Color extension... 80
Blur pressure: 70
Image stabilization... 15

Eraser

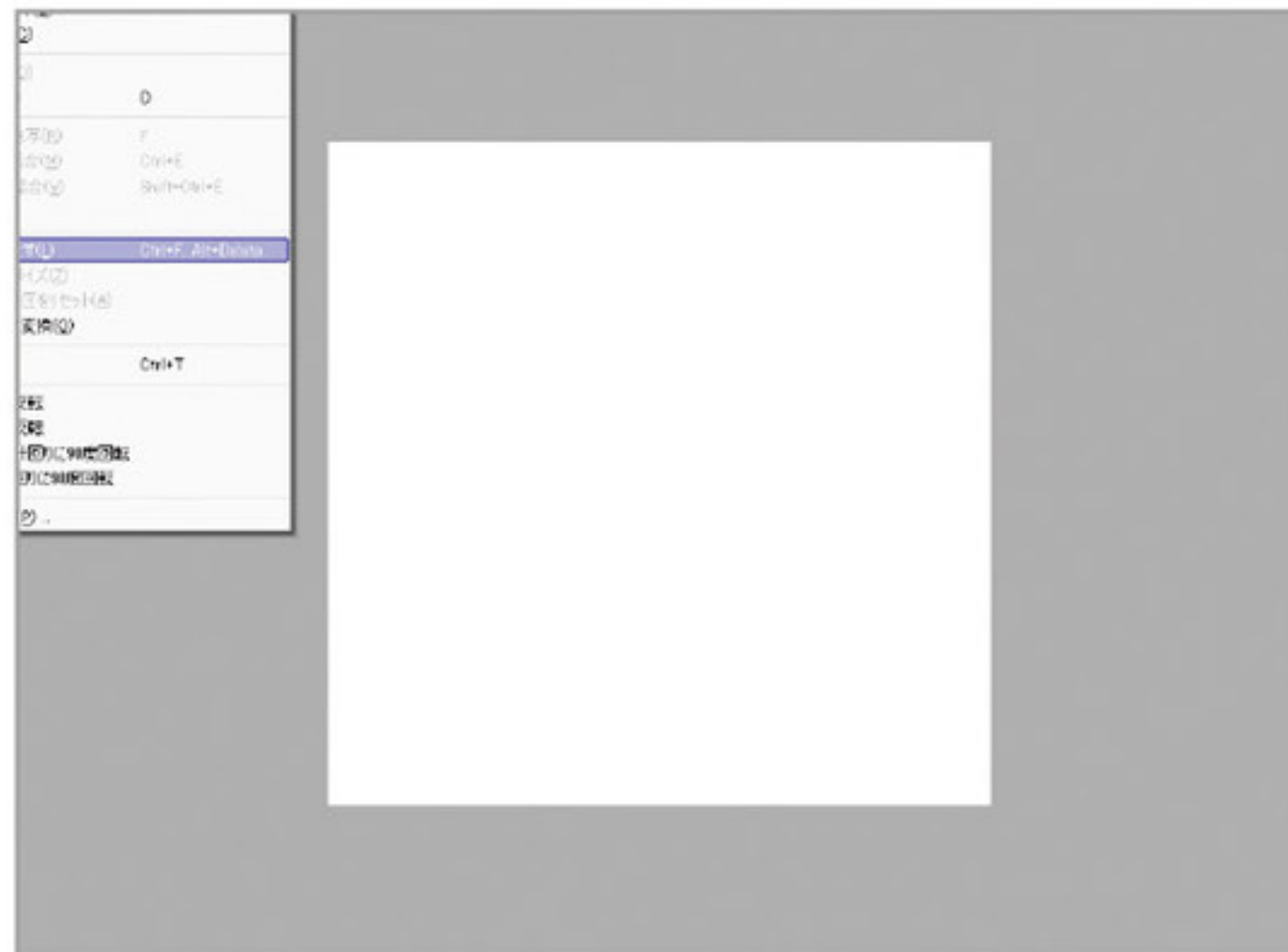
Brush used: Eraser
Minimum size 100%
Brush density・・・7~30%
Brush shape... Bleed (Strength "100")
Brush texture: None

pencil airbrush 筆 watercolor pen
marker eraser selection pen selection erase
packets binary pen
usually
brush size x10 35.0
Minimum size 60%
brush density 100
Bleed Strength 100
[no texture] 強さ 100
mixed color 50
moisture content 25
Color extension 80
keep opacity
blur pressure 15%
Detailed settings
drawing quality 2
contour hardness 0
Minimum concentration 0
Maximum Density Pen Pressure 100%
Hard Pen Pressure ⇔軟 100
Pen pressure density Size mixture
10 12 14 16 20
25 30 35 40 50
60 70 80 100 120

watercolor pen watercolor old watercolor
edition hawker
campus drawing paper crayon blur
acrylic acrylic'
usually
brush size x10 40.0
Minimum size 60%
brush density 100
Bleed Strength 100
[texture] 強さ 35
mixed color 100
Moisture content 100
Color extension 80
keep opacity
blur pressure 70%
Advanced Setting
drawing quality 2
contour hardness 0
Minimum concentration 0
Maximum density pen pressure 100%
Pen pressure Hard/Soft 100
Pen pressure Density Size color mixture
25 30 35 40 50
60 70 80 100 120

pencil airbrush 筆 watercolor pen
marker eraser selection pen Erase selection
packet 2 pans
usually
Brush size x 1.0 50.0
Minimum size 100%
brush density 25
Bleed Strength 100
[no texture] 強さ 100
Detailed settings
drawing quality 1 (speed priority)
contour hardness 0
Minimum concentration 0
Maximum concentration pressure 100%
Pen pressure Hard ⇔ Soft 100
Pen pressure density Size color mixture
0.7 0.8 1 1.5 2
2.3 2.6 3 3.5 4
5 6 7 8 9
10 12 14 16 20
25 30 35 40 50

1

まず適当な大きさのキャンバスを作り、好みの色で空を塗り潰しましょう。カラーパレットで色を決めたら、画面上部の「レイヤー」から「レイヤーを塗り潰す」を選択すると簡単に塗り潰せます。

2

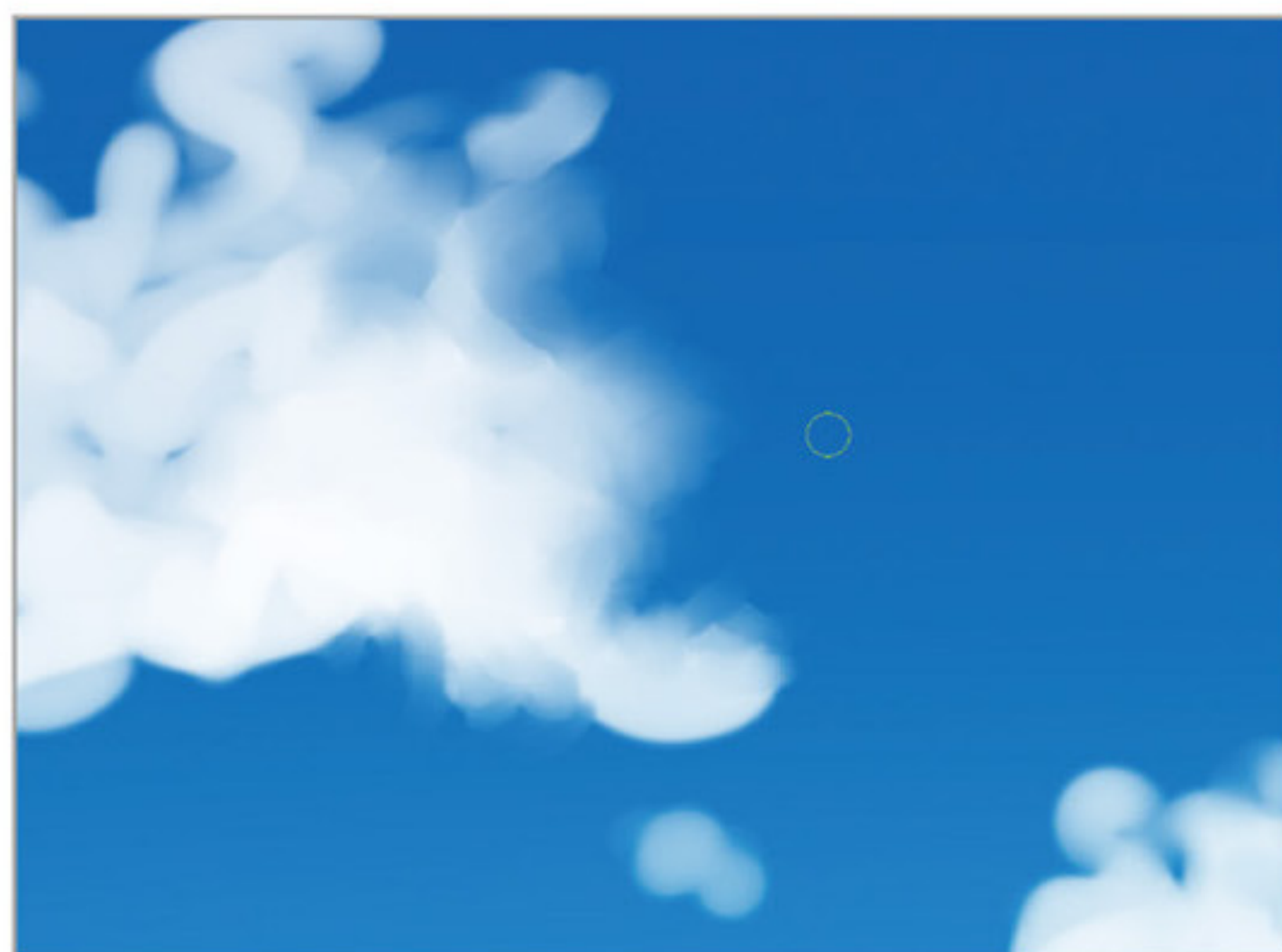
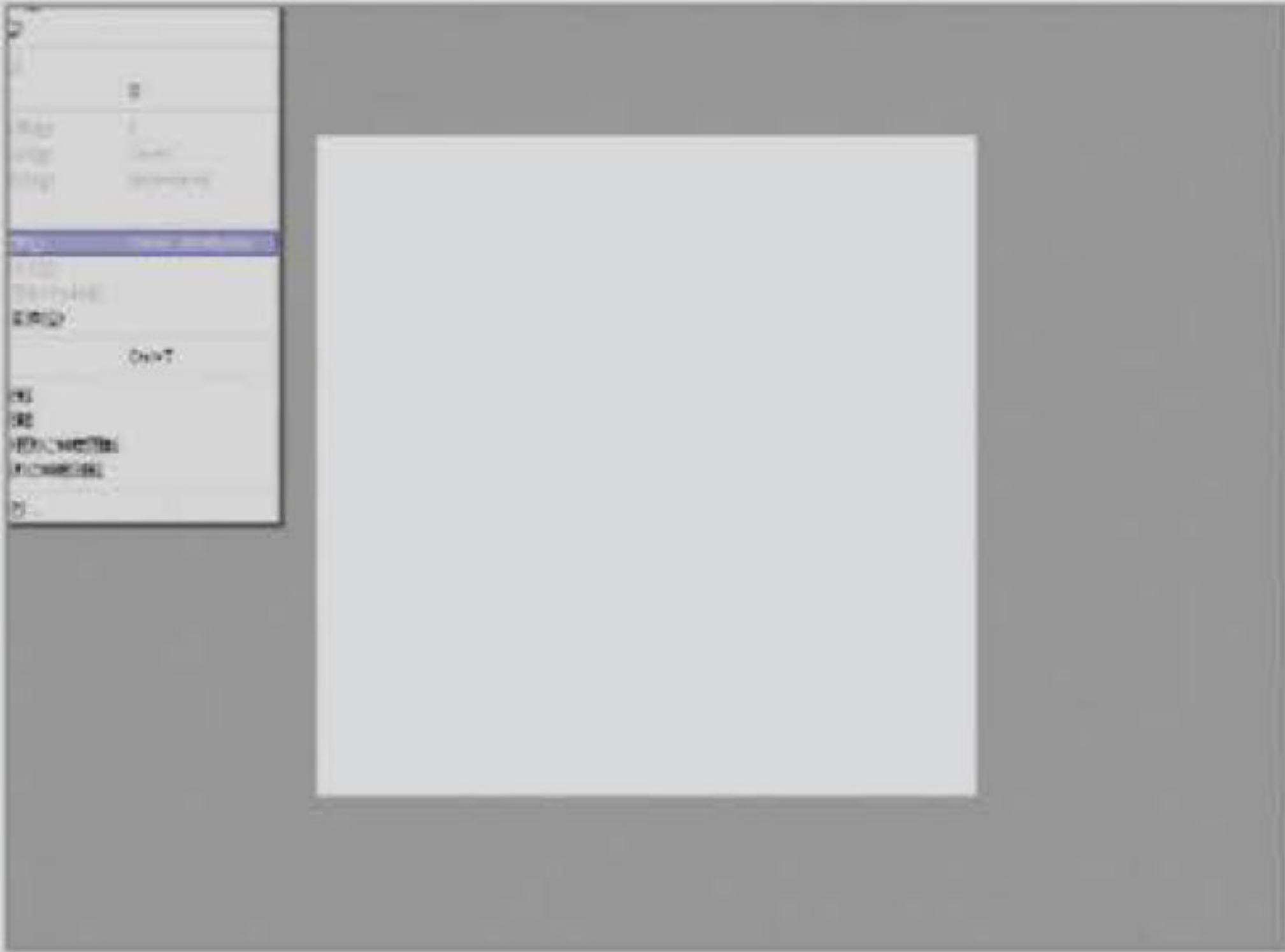
エアブラシを使い、塗り潰した色より少し薄めの青色で、空にグラデーションをかけます。色に境目ができたら、ぼかしツールを使って、色をなじませましょう。

3

空レイヤーの上に、雲用のレイヤーを作り、写真を見ながらざっくりと色を置いていきます。ここでは水彩筆を使いましたが、ブラシは好みで選んでも構いません。

4

ぼかしツールを使って雲の形に伸ばしていきます。ポイントは、ぼかしの設定で水分量を100にして、「不透明度を維持」のチェックを外し、ブラシの形状を「にじみ」、強さ100にすることです。

1

First, create a canvas of an appropriate size, and
Fill the sky with color. color with color palette
Once decided, select "Layer" from "Layer" at the top of the screen.
You can easily fill in by selecting "Fill in".

2

Using the airbrush, apply a gradation to the sky
with a slightly lighter blue color than the fill color.
Once you have a border between colors, use the Blur tool to
blend the colors.

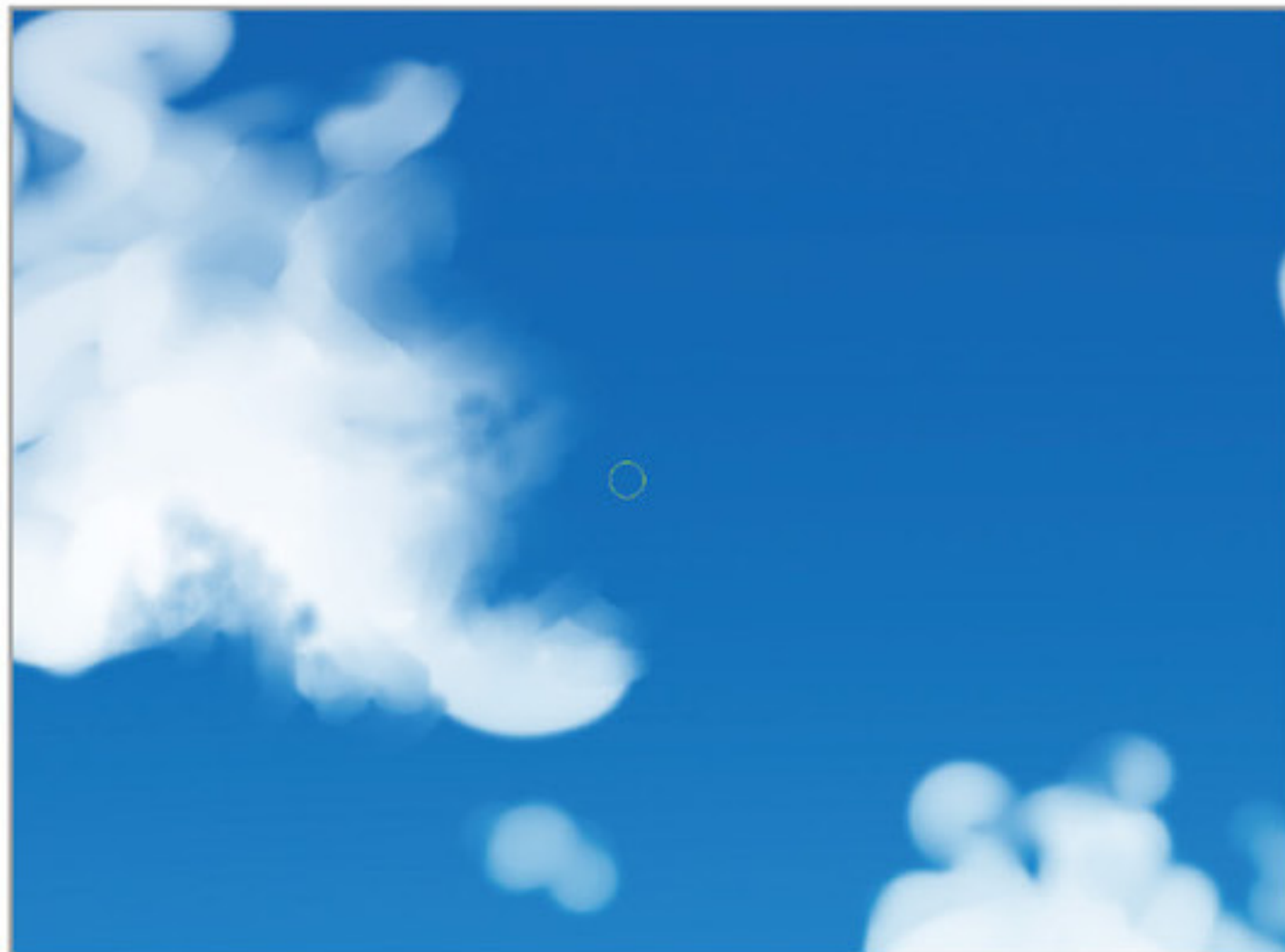
and

Create a cloud layer on top of the sky layer,
roughly add colors while looking at Photo 3 .
I used a watercolor brush here, but you can use
any brush you like.

4

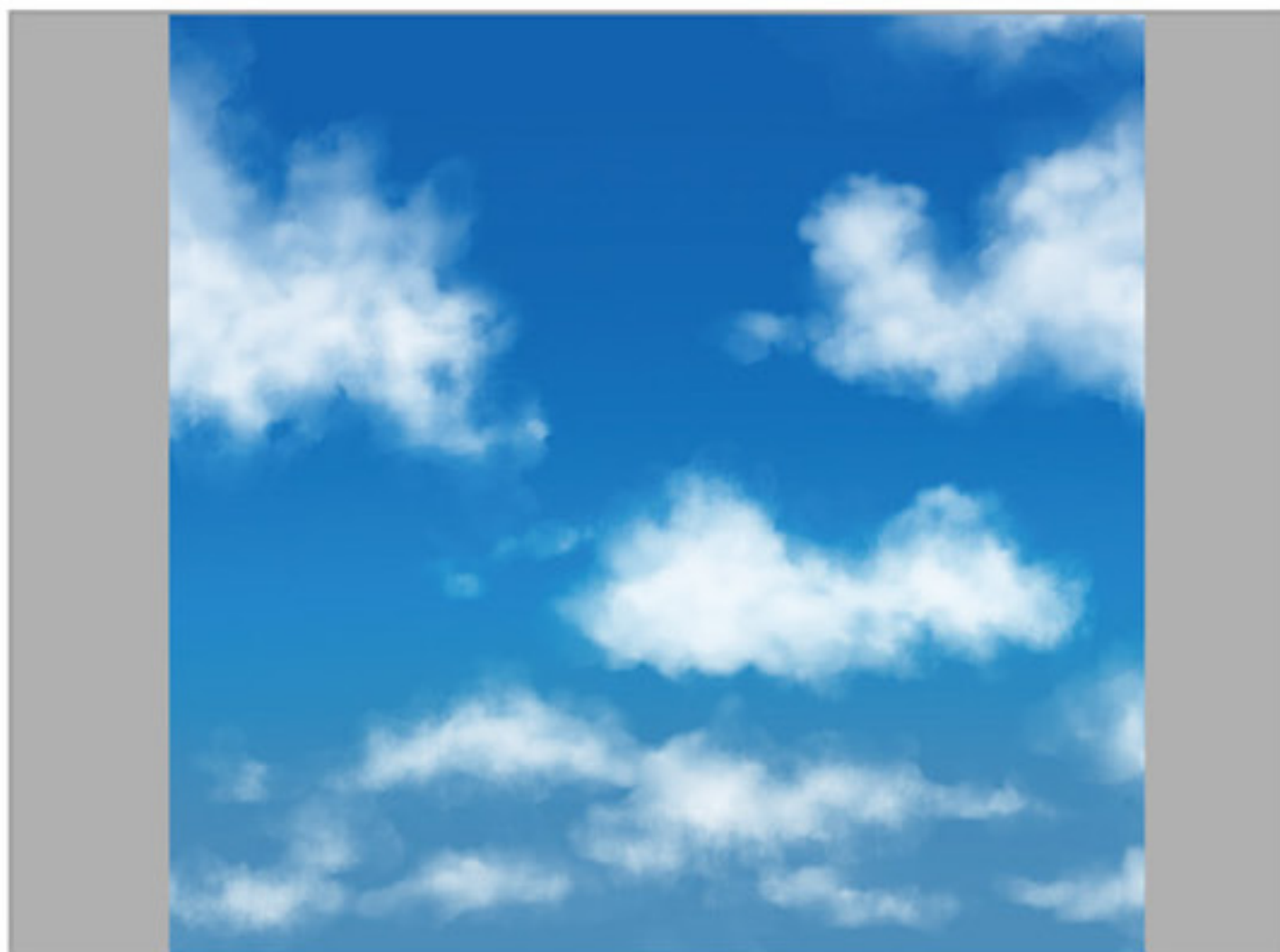
Use the blur tool to extend it into a cloud shape.
The point is to set the amount of water in the blur
setting to 100, uncheck "Maintain opacity", set the
brush shape to "bleed", and set the strength to 100.

5

雲を伸ばしすぎたり、間違ったりした場合は、消しゴムツールを使います。一気に消さないよう、ブラシ濃度を10前後に設定し、消しゴムの形状を「にじみ」100にして、少しずつ調整します。消しすぎたら、再度水彩筆で白色を足しましょう。色を足す際も、水彩筆を「にじみ」100にするとうまくなじみます。

6

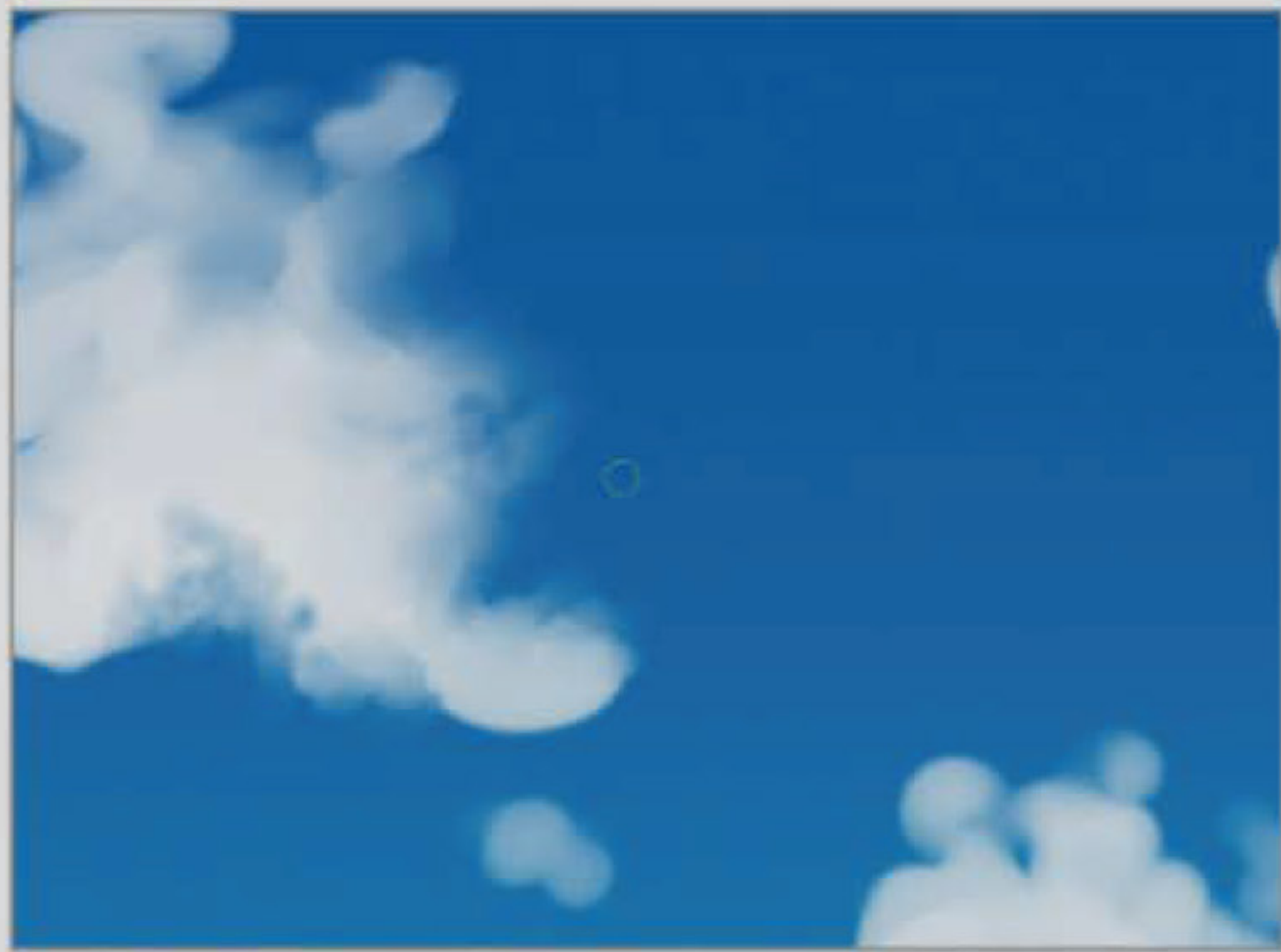
「ぼかし」「消しゴム」「水彩筆」3つのツールで、4と5の工程を繰り返し、左側の雲が出来上がってきました。

7

同じ工程を繰り返し、すべての雲を形作っていきます。写真を見ながら全体のバランスを考えて塗り、大まかな雲が完成しました。

8

雲の参考資料を見ると、大抵、影や光が入っています。雲の立体感を出す大切な要素ですので、これを塗りましょう。雲レイヤーの上に影用のレイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れてクリッピングします。これで影を塗っても雲からはみ出ません。影の塗り方は3、4の工程と同じです。影がうまくつかない場合は、雲の色が薄くなりすぎている可能性があるので、雲レイヤーを複製して重ね、濃度を調整しましょう。

5

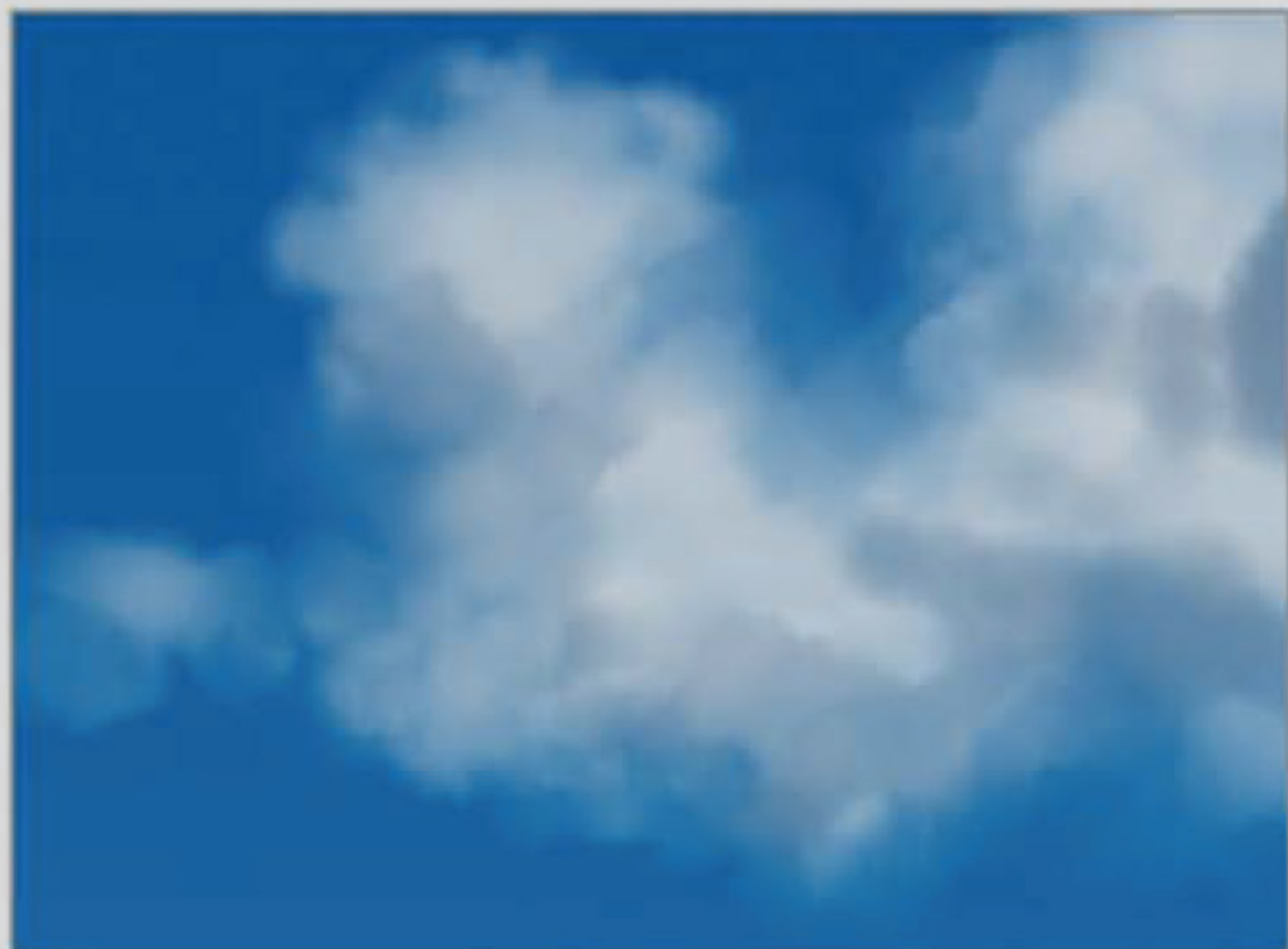
If you stretch the cloud too much or make a mistake, use the eraser tool. Set the brush density to around 10, set the eraser shape to 100 for "bleeding", and adjust little by little so that you don't erase it all at once. If you erase too much, add white again with a watercolor brush. When adding color, set the watercolor brush to "blurring" 100 to blend well.

6

Repeat steps 4 and 5 with the 3 tools "Blur", "Eraser", and "Watercolor Brush" to complete the cloud on the left.

7

Repeat the same process to form all the clouds. While looking at the photo, I thought about the overall balance and painted, and the rough clouds were completed.

shadows

If you look at cloud references, they usually have and lights in them. This is an important element to give the cloud a three-dimensional effect, so let's paint it. Create a shadow layer on top of the snow layer and check "Clip at layer below" to clip. With this, even if you paint a shadow, it will not protrude from the cloud. The method of painting shadows is the same as in steps 3 and 4. If the shadow doesn't work well, the color of the cloud may be too light, so duplicate the cloud layer and adjust the density.

9 全体のバランスを見ながら影の濃淡をつけます。最後に影レイヤーのクリッピングを外してから白い雲を統合し、再度影レイヤーを白い雲レイヤーにクリッピングすれば完成です。

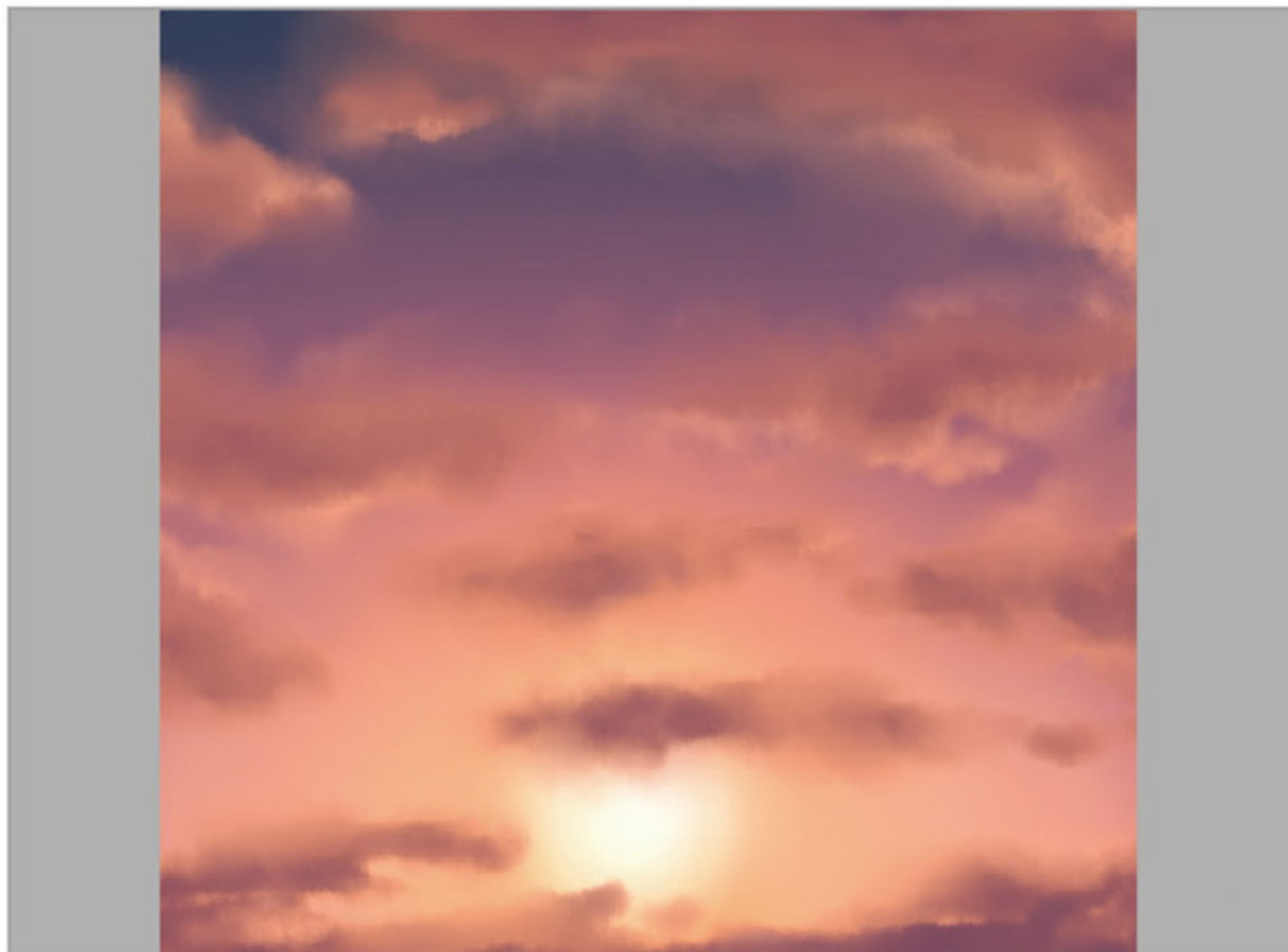
●いろいろな雲の種類

いろいろな空を描いてみました。色や背景が違いますが、紹介した基本の雲の描き方と同じ工程で描くことができます。

●朝焼け

朝焼けは、日の出を迎えた太陽が下から雲を照らすので、影色が上につきます。オレンジがかった影色を使い、ベースの雲も薄いオレンジで塗りました。仕上げに、全体を薄くオレンジ色に塗ったレイヤーでオーバーレイをかけたり、下の方に、ぼかした色のレイヤーで発光を薄めにかけています。

●夕焼け

沈んでゆく太陽が雲の奥にあるので、濃い影をつけています。青→紫→オレンジという光のグラデーションを重視して塗っています。太陽は発光レイヤーを使って描き、太陽の周りのやわらかい光はオーバーレイを使いました。

9

Add shades of shadows while checking the overall balance.

Finally remove the clipping of the shadow layer and then white

Unify the dark clouds and replace the shadow layer with the white clouds layer again.

Clip to , and you're done.

different cloud types

I tried to draw various skies. Although the colors and backgrounds are different, you can draw them using the same process as the basic drawing method for clouds.

●Sunrise

In the morning glow, the rising sun illuminates the clouds from below, so the shadows are cast upwards. I used an orange shadow color and also painted the base cloud with a light orange color. To finish, I overlay it with a layer that paints it all in a light orange color, and under it, I add a faded color layer to lighten it up.

●Sunset

Because the setting sun is behind the clouds, it casts a deep shadow. I paint with emphasis on the gradation of light from blue to purple to orange. The sun was drawn using a luminescent layer, and the soft light around the sun was an overlay.

・入道雲

基本的な雲の描き方を、さらに数回上から重ねて厚めに塗ります。厚塗り風のテイストで立体的な雲に仕上がりました。影色を濃くし、白い部分とのコントラストが出るようにしています。

・ひつじ雲

参考写真を用意し、同じモコモコ感が出るよう、基本の塗り方でひたすら塗っていきました。影は入れず、白のみで表現しています。奥にいくほど雲が小さく、平たくなっていくよう描くことで、空の奥行が表現できます。

・すじ雲

全体的に「にじみ」の数値を低めに設定して、ブラシの濃度も下げてさらっと筆を流すように描いています。雲が薄いので、最後に雲のレイヤーのみ複製し、最初の雲レイヤーは合成モード「通常」、不透明度75%くらい、複製した雲レイヤーは合成モード「発光」、不透明度20%くらいに設定すると、さらにリアルな雲の質感が出せます。

• cumulonimbus

Apply the basic method of drawing clouds several more times to make it thicker. The three-dimensional clouds are finished with a thick coating style. The shadow color is made darker to create a contrast with the white part.

Sheep cloud

I prepared a reference photo and used the basic painting method to get the same fluffy look. No shadows are used, only white is used. You can express the depth of the sky by drawing the clouds so that they become smaller and flatter as you go deeper.

• Streak cloud

Overall, I set the "blurring" value to a low value, and also lowered the density of the brush so that the brush flowed smoothly. The clouds are thin, so at the end, only the cloud layer is duplicated, and the first cloud layer is set to blending mode "Normal" with an opacity of about 75%. Then you can create a more realistic cloud texture.

“フチもわ”の技法

“フチもわ”とは、イラストのフチ（輪郭）をぼかしてモワッとさせることで、固くキッチリしているイラストも、この技法を使うことでやわらかい印象に変わります。“フチもわ”の技法は、基本的に雲を描く時のテクニックとほぼ同じです。

このようなカッチリめの絵は、フチの部分に「ぼかし」ツールを使うことで、簡単にふわっとしたやわらかい印象に変わります。

●ブラシの数値

使用ブラシ…ぼかし
最少サイズ…10%
ブラシ濃度…80%
ブラシ形状…通常の円形
ブラシテクスチャ…テクスチャなし
混色…100
水分量…100
色延び…50
ぼかし筆圧…100
ブラシサイズ…16
手ブレ補正…S-1
ブラシの硬さ…

ぼかしツールの数値を設定し、フチの部分のみをゆっくりとなぞっていきます。ぼかす部分は、フチの輪郭線のみです。ぶれないように気をつけましょう。数値はイラストの状況によって多少調整してください。

うさぎのフチを一周すると、このようにやわらかいほわっとした感じに仕上がります。ブラシ形状に、にじみ等を使うとまた違った仕上がりになります。

“Fuchimowa” technique

"Fuchimowa" is a technique that blurs the edges (contours) of an illustration to create a soft impression. The technique of "Fuchimowa" is basically the same as the technique for drawing clouds.

By using the “Blur” tool on the edges of a sharp picture like this, you can easily change it into a soft and fluffy impression.

●Brush numbers

Brush used: Blur
Minimum size: 10%
Brush density: 80%
Brush shape...Normal circle
Brush texture: No texture Color
Mixed colors···100
Moisture content···100
extension: 50
blur pressure 100
Brush size: 16 Brush
Camera shake correction: S-1
hardness ···

Set the value of the blur tool, and slowly trace only the edges. The part to be blurred is only the outline of the border. Be careful not to shake it. Adjust the values slightly according to the situation in the illustration.

If you go around the edge of the rabbit, it will look soft and fluffy like this. You can create a different finish by using blurring, etc. in the shape of the brush.

2値ペン活用法

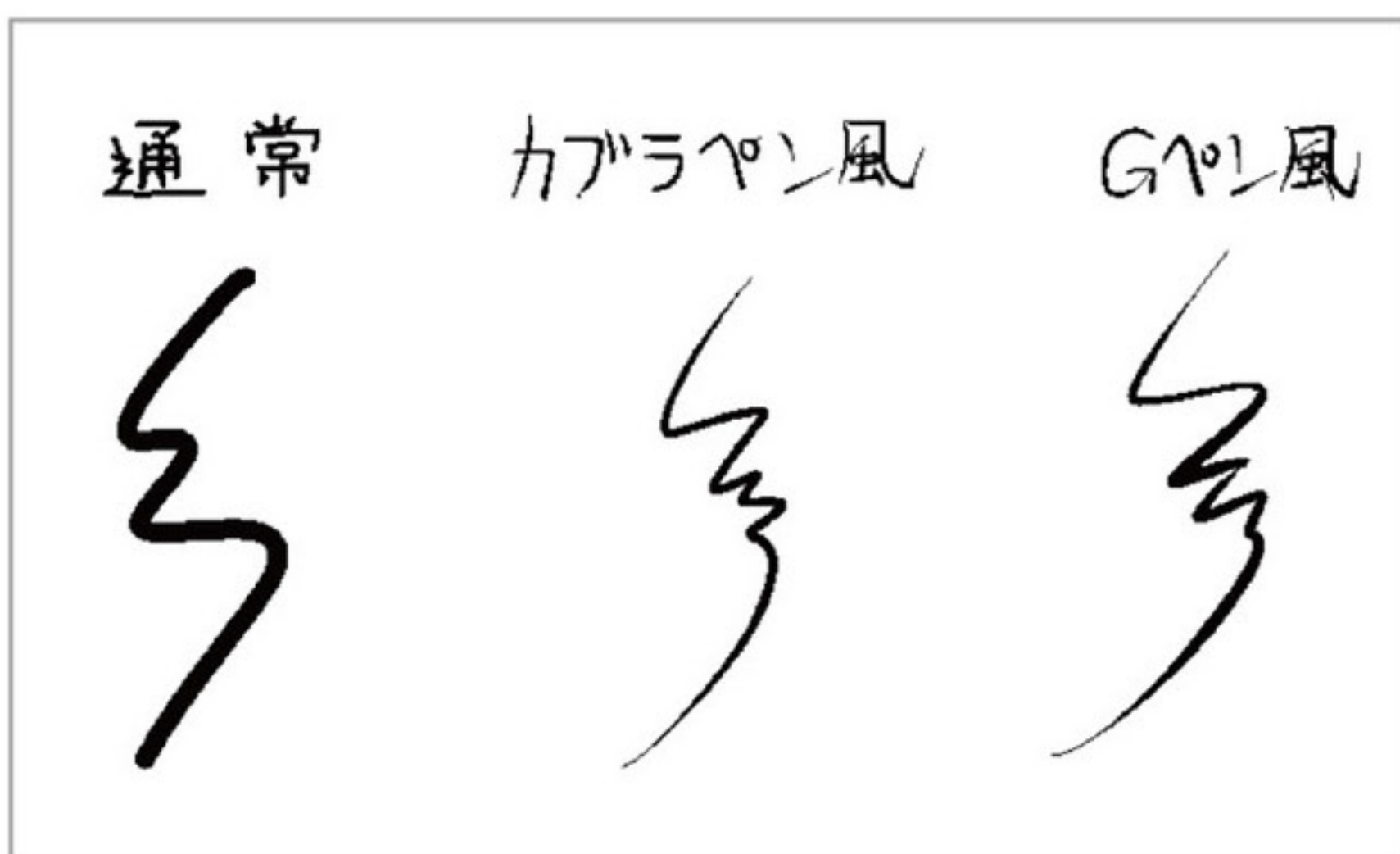
2値ペンは、2値=「黒・白」のみで出来た線を描くためのブラシで、パキッとした独特の線が特徴です。線や色をぼかしたり、なじませたりという方向とはまったく異なりますが、上手に使うことで特徴あるイラストに仕上げることが可能になります。

鉛筆や筆などのブラシは、線が滑らかに見えるよう、線の周囲にグラデーションがかかっています。一方、2値ペンで描いた線は、文字どおり「黒」と「白」の2つの値で出来ているため、線の周囲がカクカクとした独特の描き味になります。2値ペンの数値をいじることで、カブラペンやGペンなどのアナログペンのタッチに近い線を描くこともできます。

●2値ペンの設定

2値ペンをカスタマイズしたものを並べてみました。通常(初期値のまま)、カブラペン風、Gペン風です。数値によってだいぶタッチが変わるので、お好みでカスタマイズして2値ペンを使ってみましょう。

通常　カブラペン風　Gペン風

ブラシサイズ ×1.0 5
最小サイズ 0%
不透明度 255
詳細設定
処理方式 高精度
スポイト 通常
筆圧 硬⇔軟 100
筆圧: サイズ

●カブラペン風

ちょっと硬めの、つけペンのタッチになります。

最少サイズ…0%
不透明度…255
詳細設定
筆圧　硬⇔軟…100
筆圧：サイズにチェック
手ブレ補正…15

ブラシサイズ ×1.0 5
最小サイズ 0%
不透明度 255
詳細設定
処理方式 高精度
スポイト 通常
筆圧 硬⇔軟 58
筆圧: サイズ

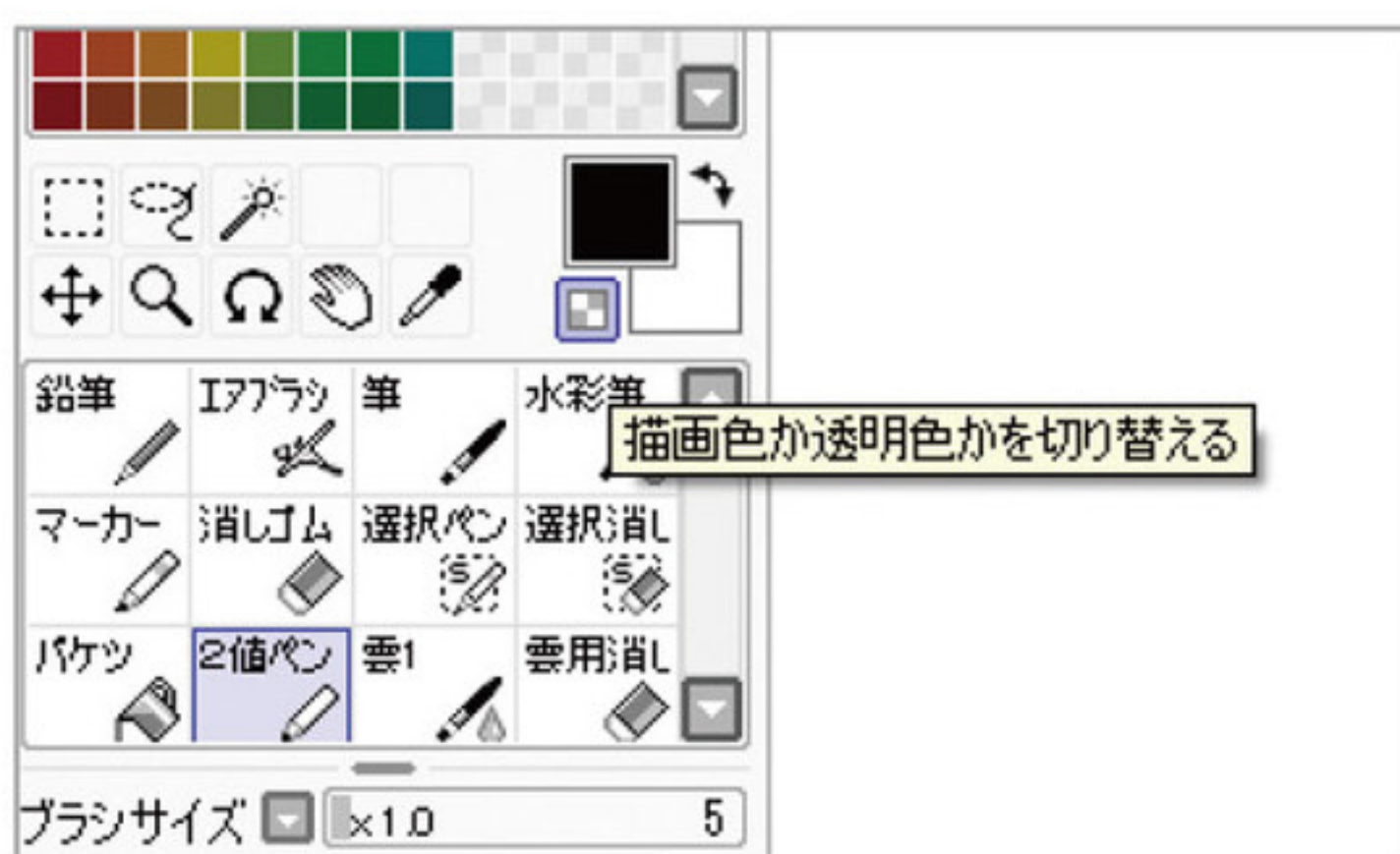
●Gペン風

筆圧の数値を動かし、Gペンに近いタッチを探っていくと、58くらいで落ち着きました。細めのブラシを使えば丸ペン風にも使えます。

最少サイズ…0%
不透明度…255
詳細設定
筆圧　硬⇔軟…58
筆圧：サイズにチェック
手ブレ補正…15

●2値ペンの消しゴムの使い方

2値ペンで描いた線を普通の消しゴムツールで消すと、線がぼやけてしまうので2値ペン特有のギサギサ感が無くなってしまいます。消しゴムツールを使う場合は、描画色の下にある「描画色か透明色かを切り替える」にチェックを入れ、透明にして消していきます。

鉛筆　エアブラシ　筆　水彩筆
マーカー　消しゴム　選択ペン　選択消し
バケツ　2値ペン　雲1　雲用消し
描画色か透明色かを切り替える
ブラシサイズ ×1.0 5

How to use the binary pen

Binary Ben is a brush for drawing lines made only of binary = "black and white", and is characterized by crisp and unique lines. It's completely different from blurring or blending lines and colors, but if you use it skillfully, you can create a distinctive illustration.

Brushes such as pencils and brushes have a gradient around the lines to make them look smoother. On the other hand, a line drawn with a binary pen is literally made up of two values, "black" and "white," so the edges of the line have a unique texture. By manipulating the values of the binary pen, you can also draw lines that are close to the touch of analog pens such as coupler pens and G pens.

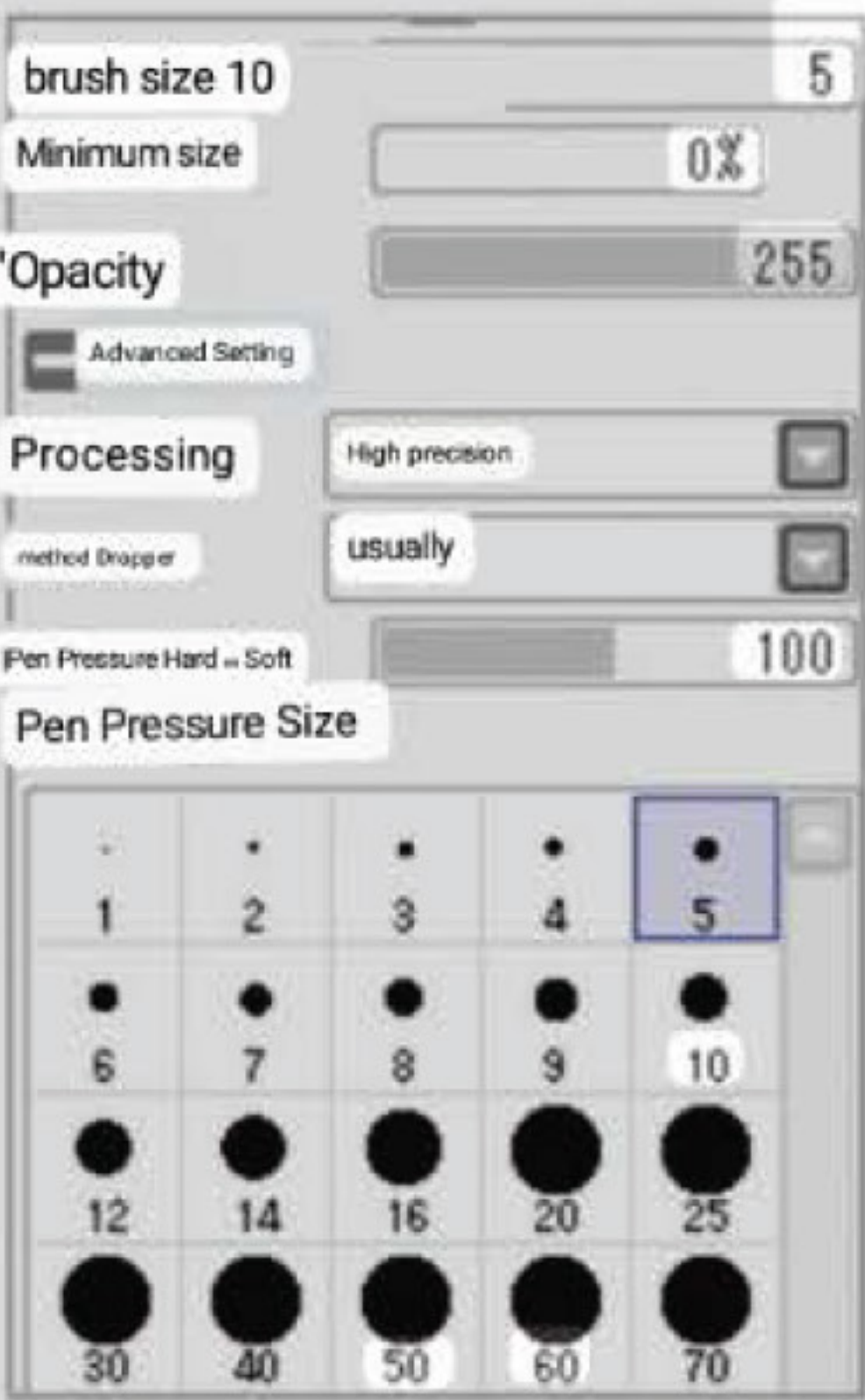
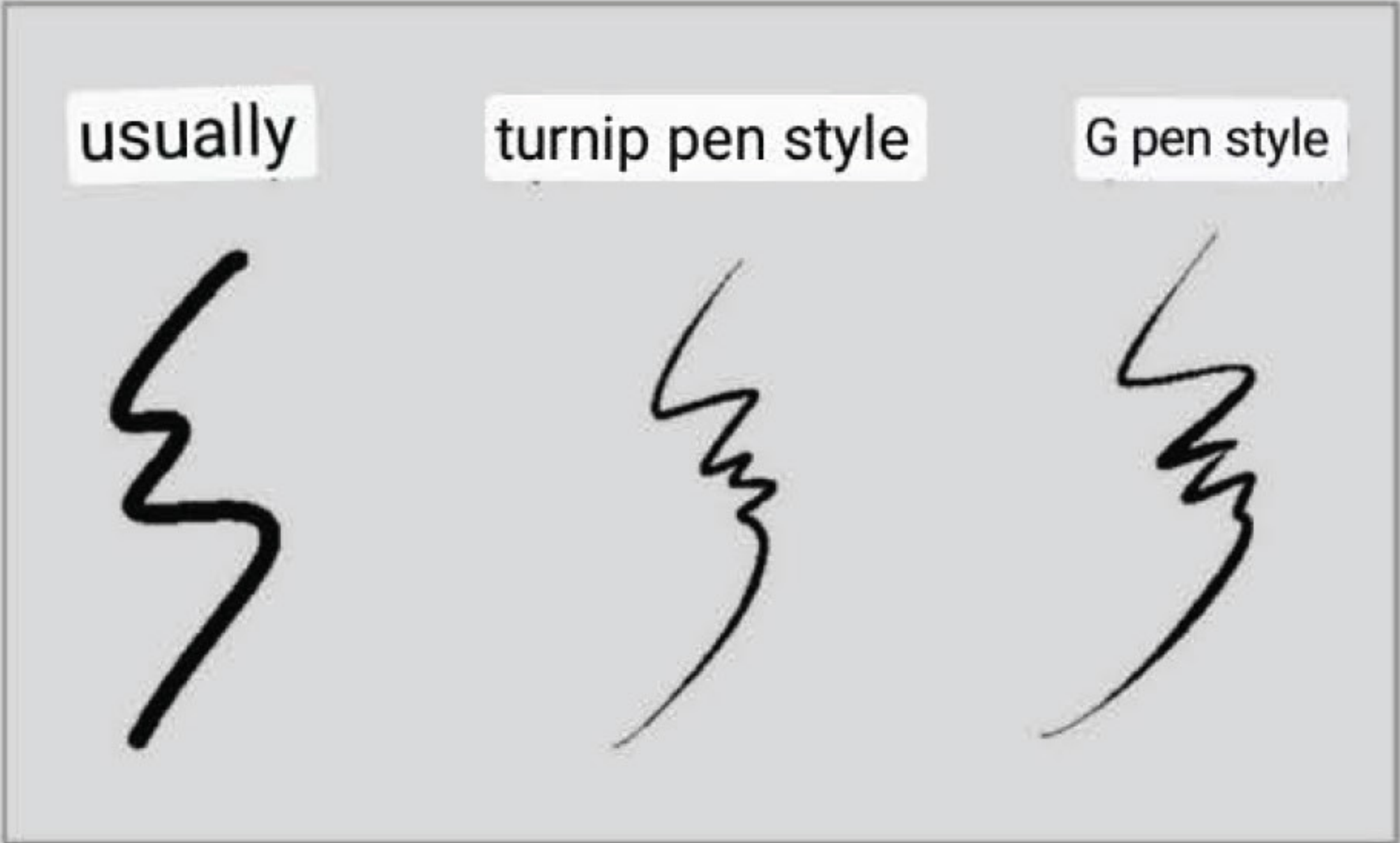
Binary pen settings

I lined up customized binary pens. Normal (with the default value), Turnip pen style, G pen style. The touch will change depending on the value, so customize it to your liking and use the binary pen.

usually

turnip pen style

G pen style

brush size 10 5
Minimum size 0%
"Opacity 255
Advanced Setting
Processing High precision
method Dropper usually
Pen Pressure Hard ⇔ Soft 100
Pen Pressure Size
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10
12 14 16 20 25
30 40 50 60 70

● coupler pen style

It has a slightly stiff, dipping pen touch.

Minimum size: 0%

Opacity･･･255

Advanced Setting

Pen pressure hard/soft･･･100

Check pen pressure size

Camera shake correction 15

brush size 10
Minimum size 0%
Opacity 255
Door detail setting
Processing method "High precision
dropper usually
Pen pressure
hard/soft Pen pressure size
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10
12 14 16 20 25
30 40 50 60 70

⑥ G pen style

By changing the value of the pen pressure, I searched for a touch close to that of the G pen, and settled down at around 58. If you use a thin brush, you can use it like a round pen.

Minimum size: 0%

Opacity: 255 Image

Advanced Setting

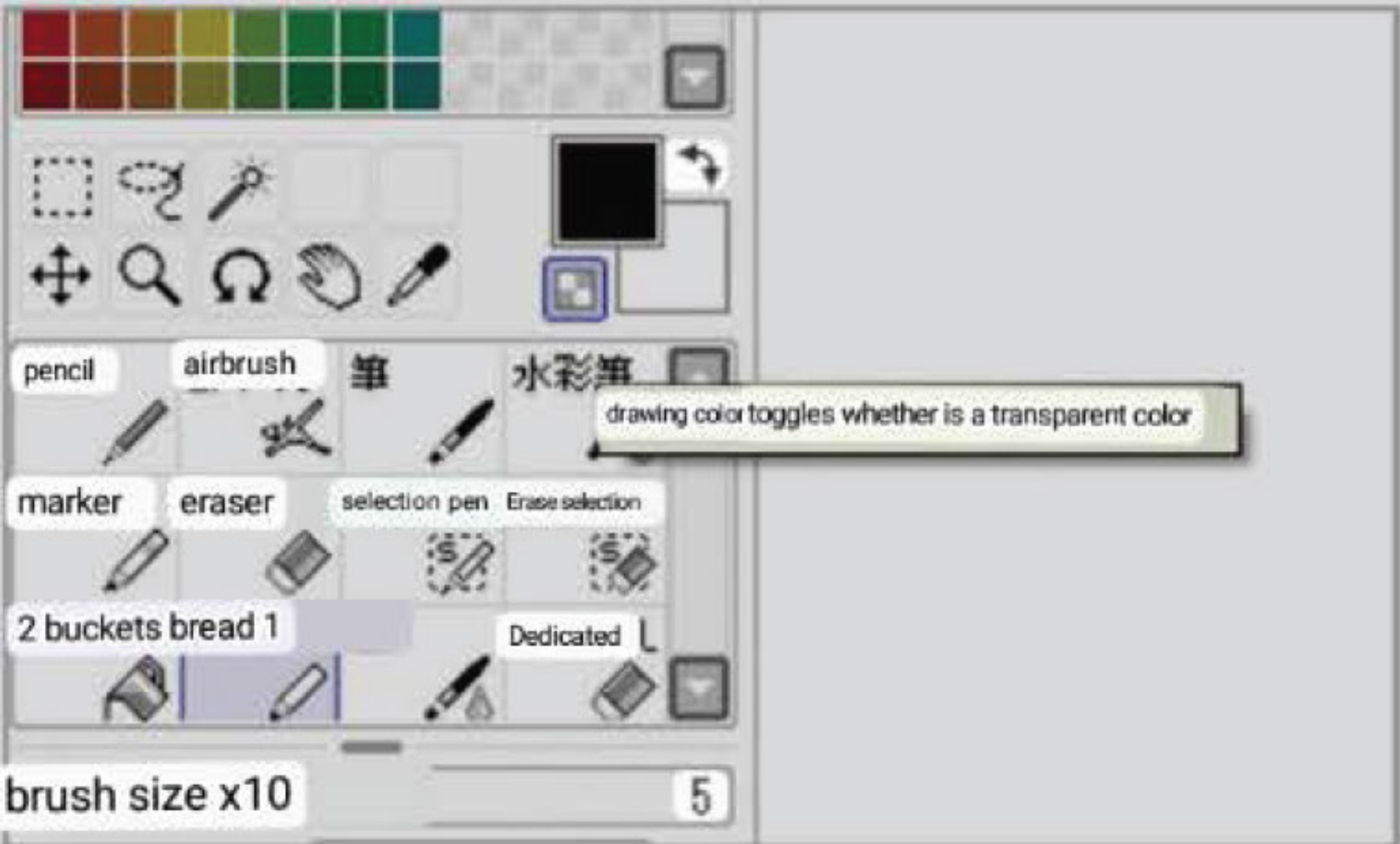
Pen pressure Hard ⇔ 58

Check pen pressure size

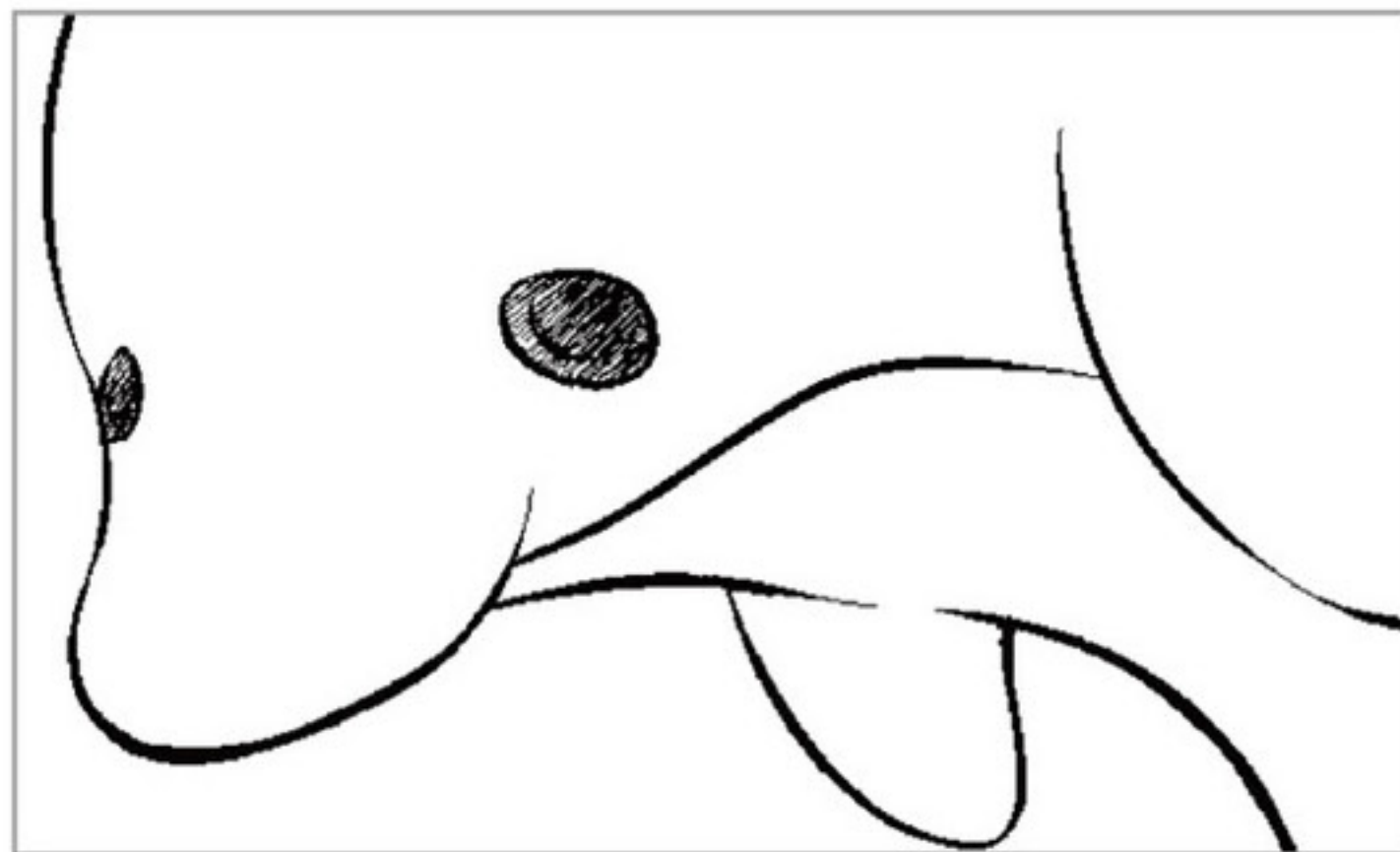
stabilization: 15

●How to use the eraser of the binary pen

If you erase a line drawn with a binary pen with an ordinary eraser tool, the line will become blurry and the jaggedness unique to a binary pen will be lost. When using the eraser tool, check "Switch between drawing color and transparent color" below the drawing color to make it transparent and erase it.

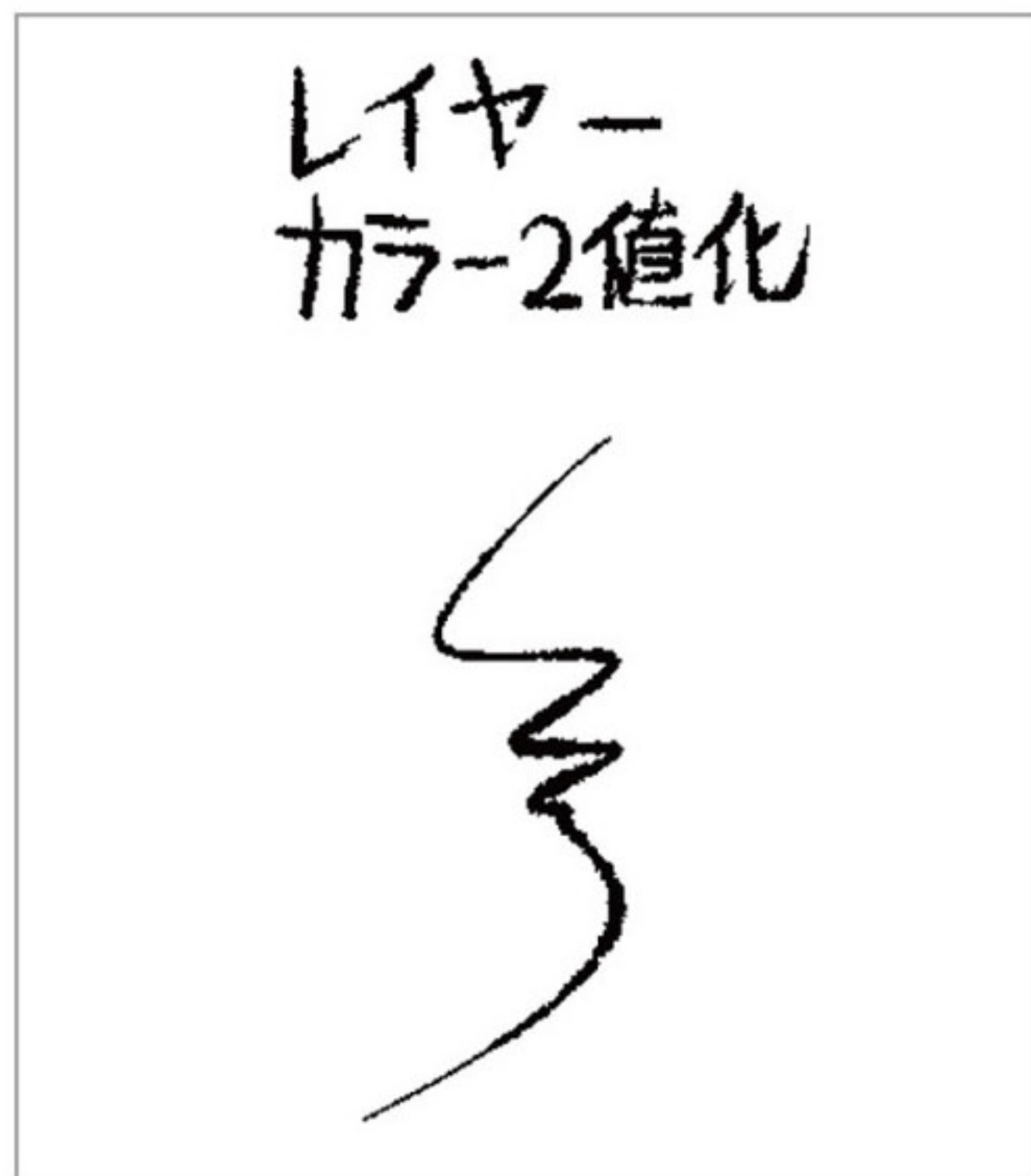
pencil airbrush 筆 水彩筆
drawing color toggles whether is a transparent color
marker eraser selection pen Erase selection
2 buckets bread 1 Dedicated
brush size x10 5

●Ｇペン風線画

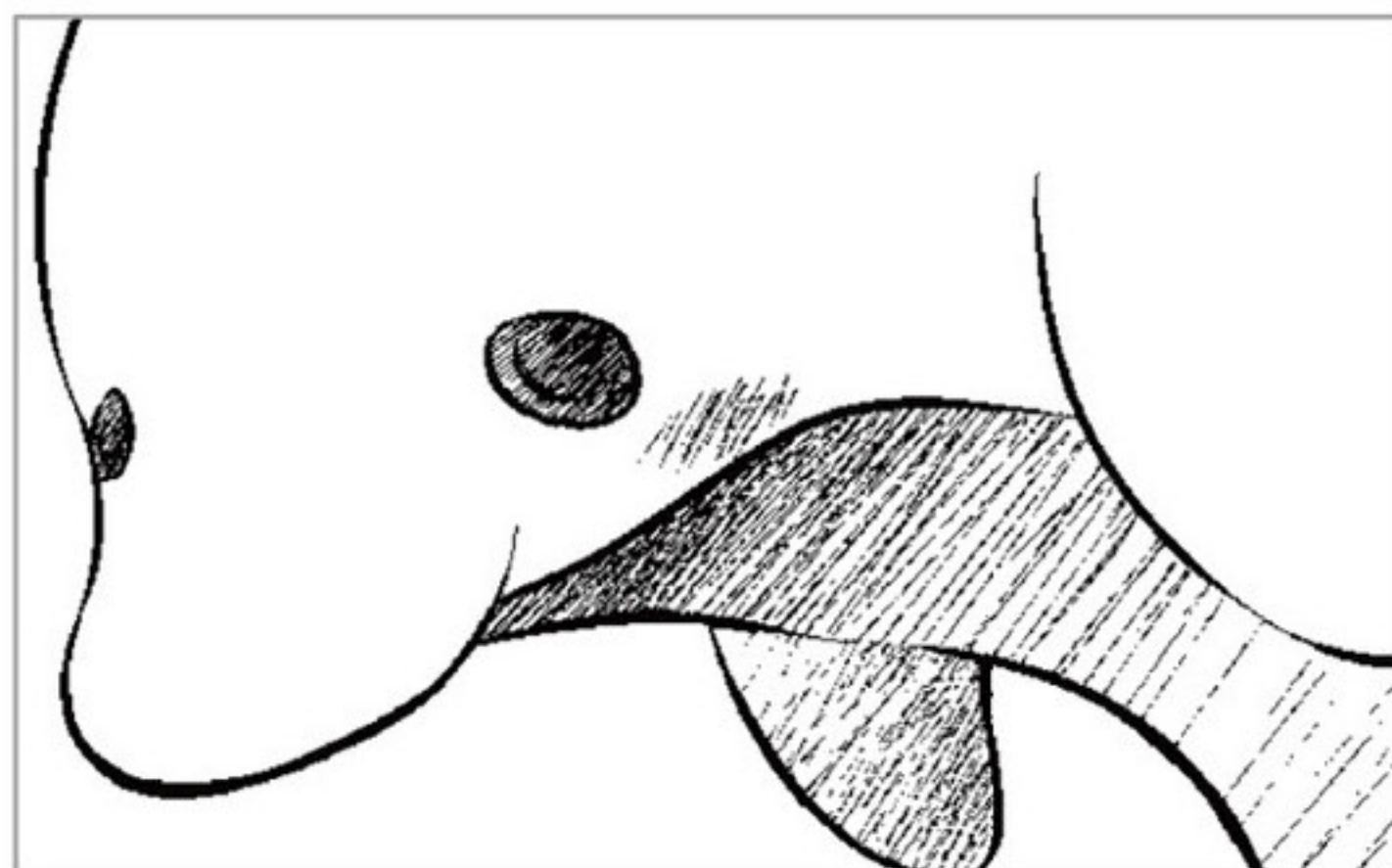
Ｇペン風にカスタマイズした２値ペンで、イルカを描いてみました。

線の設定は、イルカ…5ピクセル、波…3ピクセルにしています。アナログ感のある線画になりました。

●応用アナログ風タッチ～もうひとつの２値方法

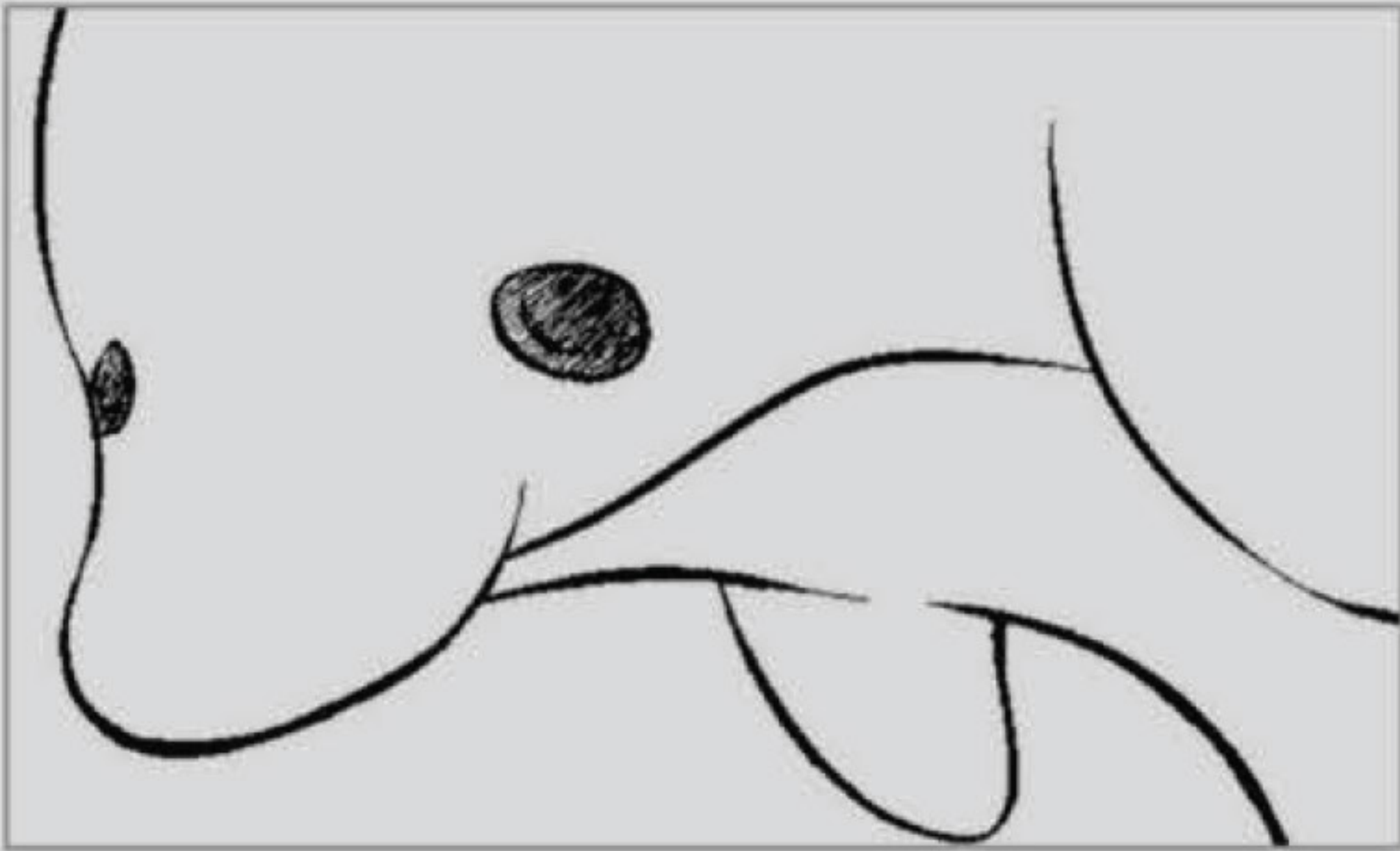
2値ペンだけではアナログ感が足りない！という方は、「合成モード」の「カラー2値化」を使うことをオススメします。まず新しくレイヤーを作り、レイヤーの「合成モード」を「カラー2値化」にします。次に鉛筆ツールの設定をいじって、レイヤーに描き込みます。紙ににじんだようなテイストになります。

●カラー２値用アナログテイスト鉛筆

使用ブラシ…鉛筆
最少サイズ…0%
ブラシ濃度…100%
ブラシ形状…にじみ＆ノイズ　（強さ「100」）
ブラシテクスチャ…画用紙　（強さ「30」）
詳細設定
筆圧　硬⇔軟…58
筆圧：サイズにチェック（濃度にはチェックを入れない）
手ブレ補正…15
ブラシの硬さ…

先ほど2値Ｇペン風で描いたイルカに、カラー2値化のレイヤーと鉛筆ツールを使って、影を足していきましょう。つけペン独特の素朴なタッチになりました。2値ペンと合わせて使うとアナログ漫画のようなタッチになりますね。

ちなみに、この描き方だと普通の消しゴムツールも使えて便利です。

- G pen style line drawing

I drew a dolphin with a binary pen customized like a G pen.

Set the lines to 5 pixels for dolphins and 3 pixels for waves. I'm here. It became a line drawing with an analog feeling.

◎ Applied analog-style touch ~ Another binary method

For those who think that the analog feeling is not enough with just the binary pen, we recommend using "color binarization" in "blending mode" First, create a new layer and set the layer's "combining mode" to "color binarization". Next, play around with the settings of the pencil tool and draw on the layer. It will look like it is smeared on paper.

- Color 2 use

analog taste pencil

Brush used: Pencil

Minimum size: 0%

Brush concentration

100% Brush shape: Bleeding & noise (strength "100")

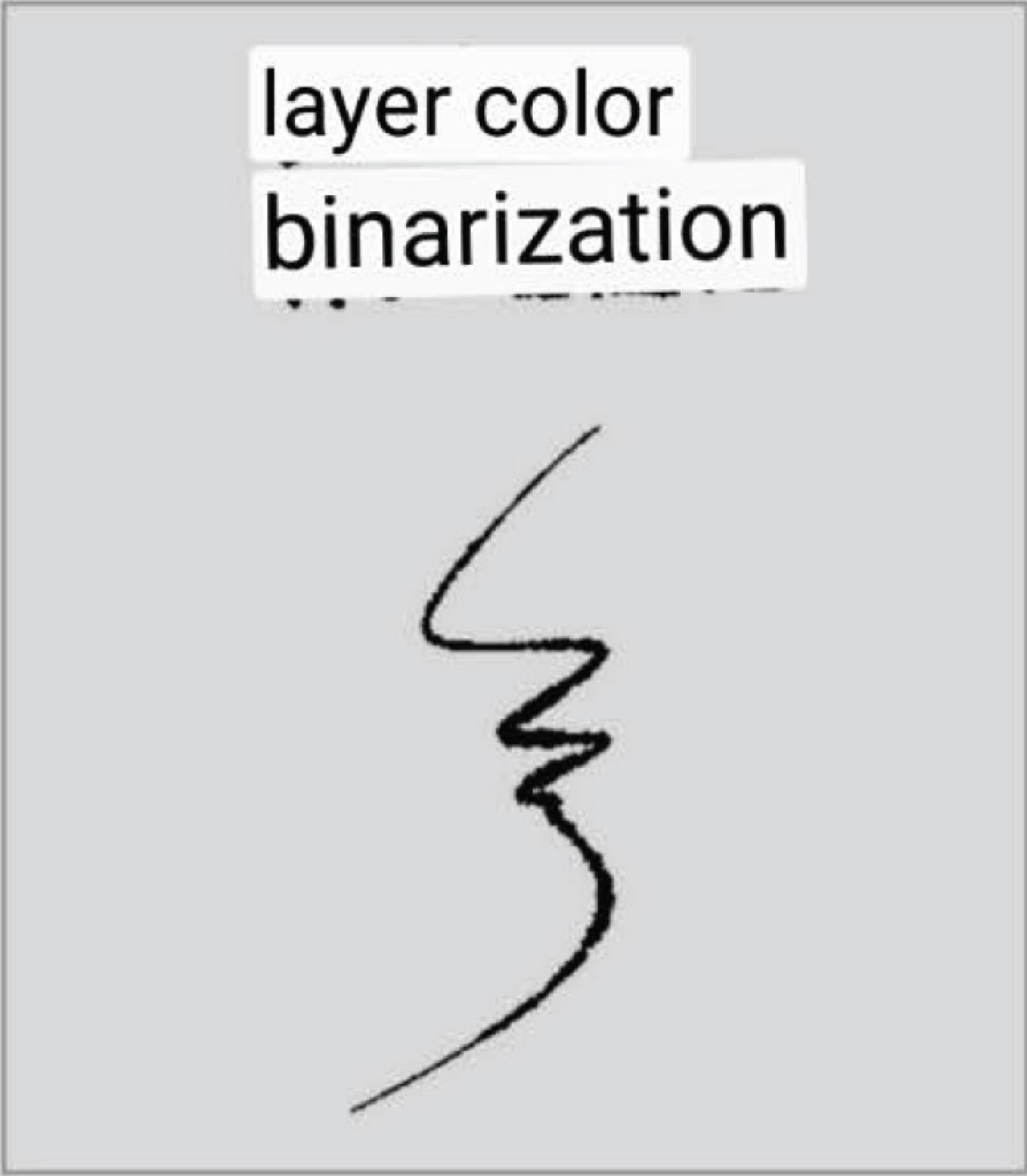
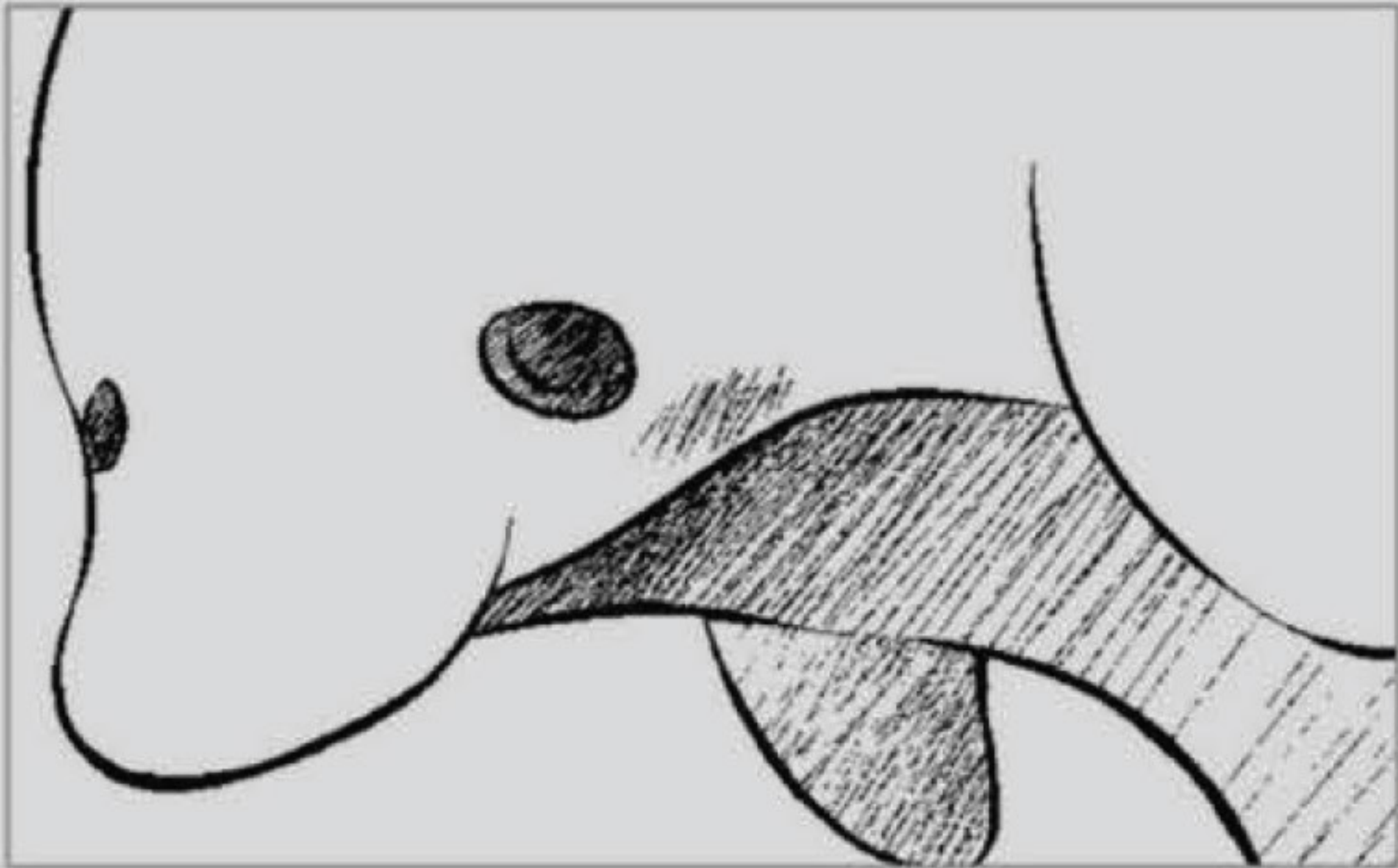
Brush Texture... Drawing Paper (Strength "30")

Advanced Setting

Pen pressure Hard ⇔ 58

Pen pressure: Check size (do not check density) Vibration reduction ••• 15

Hardness of the brush

layer color binarization

Let's add shadows to the dolphin that we just drew with a binary G-pen using the color binarization layer and the pencil tool. It has become a simple touch unique to dip pens. If you use it together with a binary pen, it will give you a touch like analog comics. By the way, this drawing method is convenient because you can use the normal eraser tool.

ショートカット

ショートカットとは、英語で「近道」を意味するShortcutからきた言葉で、パソコンのキーボードから少ないキーで操作できる機能です。マウスやタブレットペンで、画面上部のメニューから操作するよりも、文字どおり「近道」できるので、ぜひ覚えておきましょう。

使用頻度の高い機能は、マウスやタブレットペンよりも、ショートカットを活用したほうが、すばやく操作することができます。SAIではあらかじめショートカットが設定されている操作のほか、ショートカットキー設定で、未登録になっている操作に対して、自分の使いやすいキーにショートカットを割り当てることもできます。

使用頻度の高いショートカット

1. 元に戻す　Ctrl　＋　Z
2. コピー　Ctrl　＋　C
3. 貼り付け　Ctrl　＋　V
4. キャンバスの拡大・縮小
   マウスホイールを回転。
   または、PageUpで拡大、PageDownで縮小
5. 左右反転　Hキー
6. 角度回転　Deleteキーで反時計回り、Endキーで時計回り
7. パレット非表示　Tabキー
8. スポイトで色を拾う　右クリック

●ファイルのショートカット

ショートカットキー	内容
Ctrl　＋　N	新規キャンバス
Ctrl　＋　O	キャンバスを開く
Ctrl　＋　S	キャンバスを保存
Shift　＋　Ctrl　＋　S	キャンバスを別名で保存

●編集のショートカット

ショートカットキー	内容
Ctrl　＋　Z	元に戻す
Ctrl　＋　Y	やり直し
Ctrl　＋　X	切り取り
Ctrl　＋　C	コピー
Ctrl　＋　V	貼り付け

shortcut

Shortcut is a word that comes from Shortcut, which means "shortcut" in English, and is a function that can be operated with a few keys on a computer keyboard. It's literally a "shortcut" than navigating from the menu at the top of the screen with a mouse or tablet pen, so keep that in mind.

Frequently used functions can be operated more quickly with shortcuts than with a mouse or tablet pen. In SAI, in addition to operations with preset shortcuts, you can also assign shortcuts to keys that are easy to use for operations that have not been registered in shortcut key settings.

frequently used shortcuts

1. Undo Ctrl + Z

2. Copy Ctrl + C

3. Paste Ctrl + V

4. Scale up/down the canvas

Rotate the mouse wheel.

Or PageUp to zoom in, PageDown to zoom out

5. Flip left/right H key

6. Angle rotation Delete key to rotate counterclockwise, End key to rotate clockwise

7. Hide palette Tab key 8. Pick up color with eyedropper Right click

● File shortcut

shortcut key	content
Ctrl + N	| New canvas
Ctrl + O	| Open Campus
Ctrl + S	| Save canvas
Shift + Ctrl + S	| Save Canvas As

● Editing shortcuts

|Shortcut key	content
Ctrl + Z	|Undo
Ctrl + Y	redo
Ctrl + X	cut
Ctrl + C	copy
Ctrl + V	pasting

●レイヤーのショートカット

ショートカットキー	内容
D	レイヤーを消去
F	下のレイヤーに転写
Ctrl ＋ E	下のレイヤーと結合／レイヤーセットを統合
Shift + Ctrl +E	表示レイヤーを結合
Ctrl ＋ F	レイヤーを塗り潰す
Alt ＋ Delete	レイヤーを塗り潰す
Ctrl ＋ T	自由変形

●選択領域のショートカット

ショートカットキー	内容
Ctrl ＋ D	選択領域の解除
Ctrl ＋ H	選択領域の表示
Ctrl ＋ A	すべて選択

●フィルタのショートカット

ショートカットキー	内容
Ctrl ＋ U	色相・彩度・明度

●ビューのショートカット

ショートカットキー	内容
Ctrl ＋ W	閉じる
PageUp	カーソル位置を中心に拡大
Ctrl ＋ Num Lock ＋キー	カーソル位置を中心に拡大
Ctrl ＋ ；	カーソル位置を中心に拡大
PageDown	カーソル位置を中心に縮小
Ctrl ＋ Num Lock －キー	カーソル位置を中心に縮小
Ctrl ＋ －	カーソル位置を中心に縮小
H	左右反転
Delete	反時計回りに回転
End	時計回りに回転
Shift ＋ Ctrl ＋ 0	ピクセル等倍
Home	位置リセット
Ctrl ＋ Num Lock 0	位置リセット
Insert	回転リセット

●ウィンドウのショートカット

ショートカットキー	内容
Tab	操作パネルを隠す
F11	フルスクリーン
Shift + TAB	フルスクリーン

●その他のショートカット

ショートカットキー	内容
F1	カーソル位置の項目に関するヘルプの表示

●カラーのショートカット

ショートカットキー	内容
X	描画色／二次色切り替え
-	描画色／透明色切り替え

●ブラシツールのショートカット

ショートカットキー	内容
]	一段階大きいブラシサイズを選択
[	一段階小さいブラシサイズを選択
Num Lock 0～9	ブラシ濃度 10～100
0～9	ブラシ濃度 10～100

Shortcuts for layers

shortcut key	content
D	Erase Layer"
F	transfer to lower layer
Ctrl + E	Merge with Layer Below / Merge Layer Set
Shift + Ctrl +E	Merge Visible Layers
Ctrl + F	fill the layer
Alt + Delete	fill the layer
Ctrl + T	free deformation

◆ Selection area shortcut

shortcut key	Description
Ctrl + D	Clear selected area
Ctrl + H	Show selection area
Ctrl + A	select all

Filter shortcuts

shortcut key	content
Ctrl + U	Hue/Saturation/Luminosity

● View shortcuts

shortcut key	content
Ctrl + W	close up
PageUp	Zoom around cursor position
Ctrl + Num Lock +キー	Zoom in on cursor position
Ctrl + ;	Zoom Around Cursor
PageDown	Zoom Out Around Cursor
Ctrl + Num Lock −キー	Shrink around cursor position
Ctrl + −	Shrink around cursor position
H	Flip horizontal
Delete	rotate counterclockwise
End	rotate clockwise
Shift + Ctrl + 0	Actual pixel size
Home	Reset position
Ctrl + Num Lock 0	position reset
Insert	rotation reset

● Window shortcuts

shortcut key	content
Tab	Hide the operation panel
F11	full screen
Shift + TAB	full screen

●Other shortcuts

shortcut key	Contents
F1	Display help for the item under the cursor

Color shortcut

shortcut key	content
X	Switch drawing color/secondary color
-	Drawing color transparent color switching

Shortcuts for brush tools

Shortcut key	content
]	Select a larger brush size
[	Select a smaller brush size
Num Lock 0～9	Brush Density 10~100
0～9	Brush Density 10~100

SAIで人物を描いてみよう

ここからは、ラフからペン入れ、塗り、仕上げまでの一連の流れで、人物、静物、背景の実際の描き方を紹介します。細かい手順やレイヤー、ツールなどの使い方は、作家やイラストによっても異なりますが、SAIを使ったデジ絵の基本を理解しましょう。

Illustration　大笆知子

Let's draw a person with SAI

From here, I will introduce how to actually draw people, still lifes, and backgrounds in a series of steps, from rough sketches to inking, painting, and finishing. The detailed procedures and how to use layers and tools will differ depending on the artist and the illustration, but let's understand the basics of digital painting using SAI.

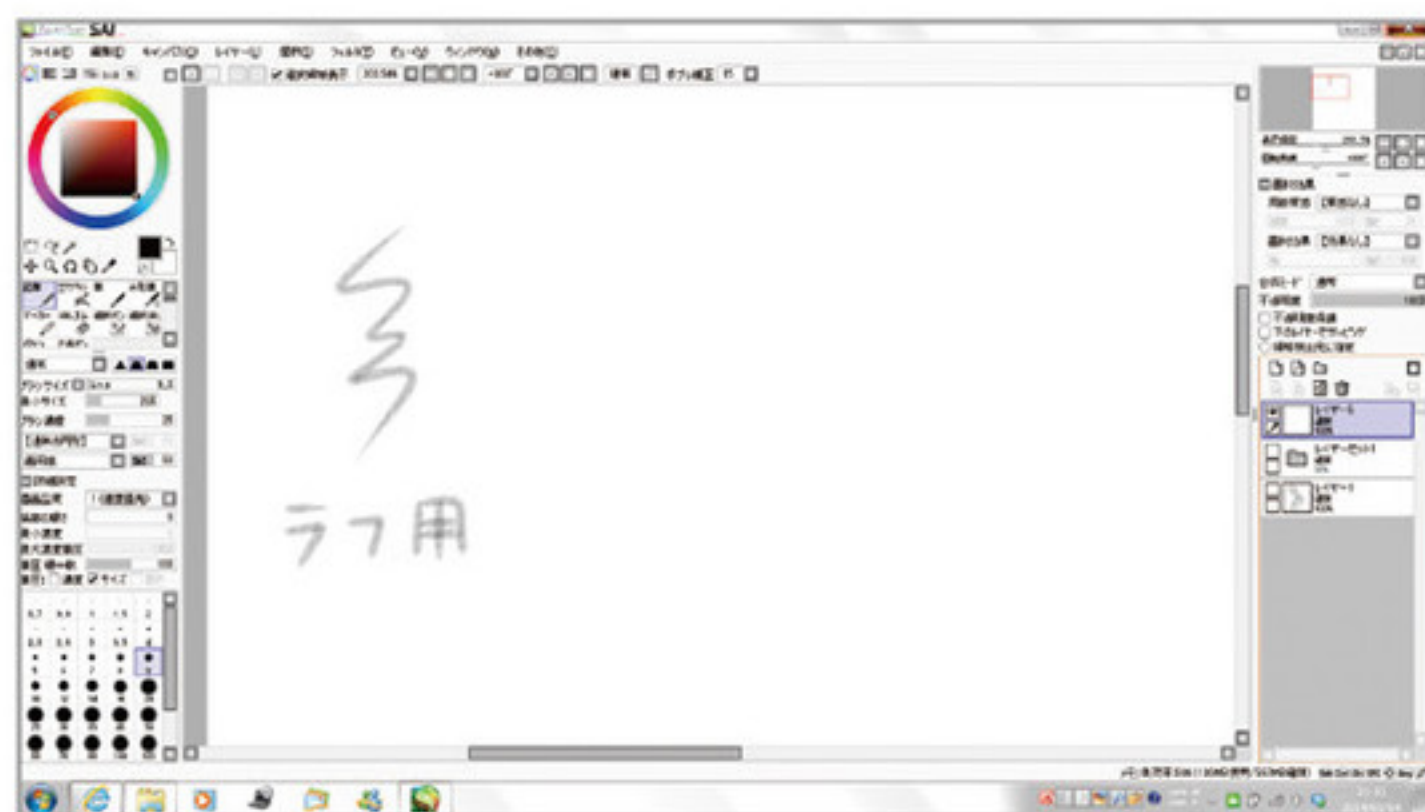
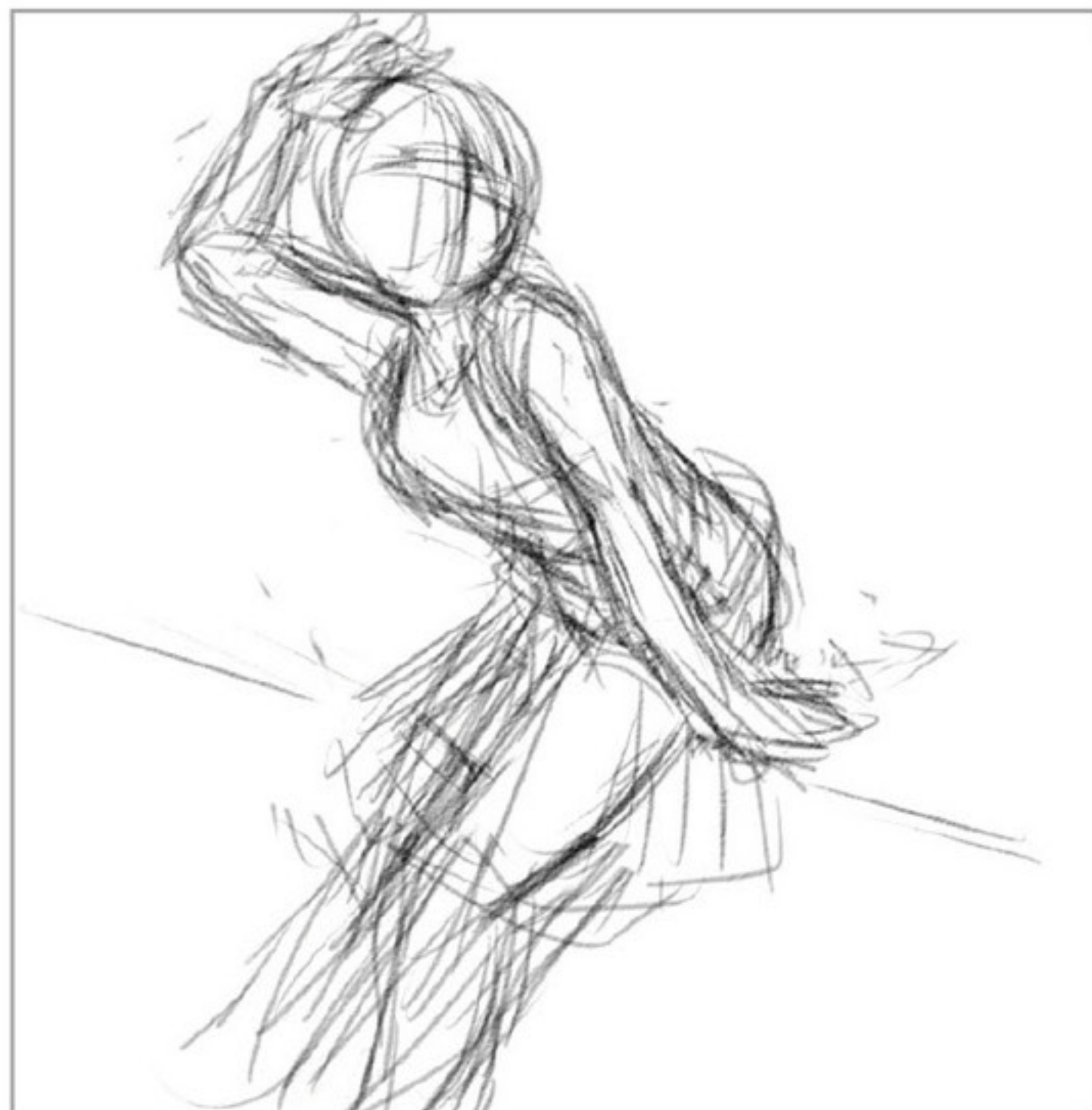
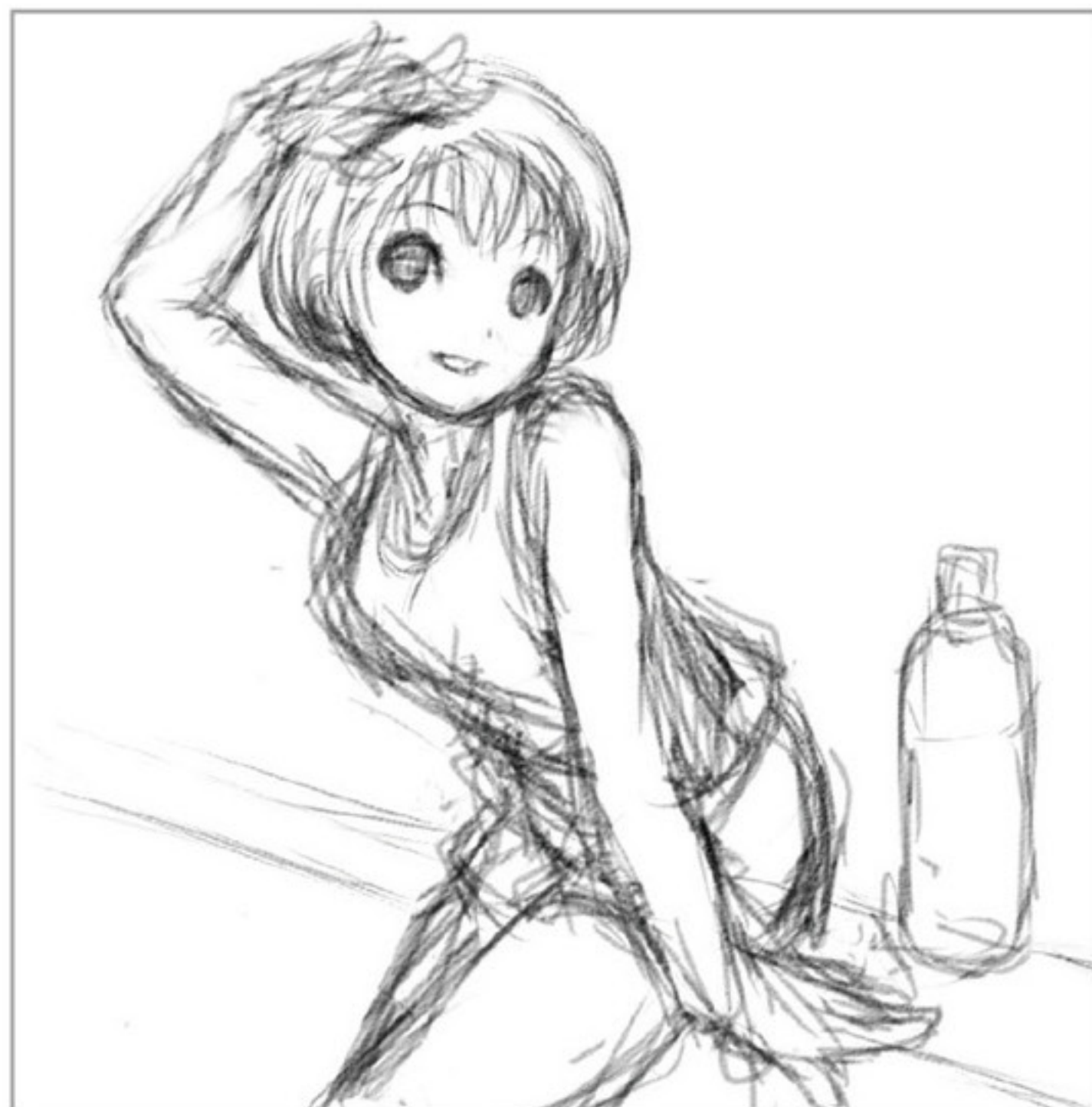
Illustration Tomoko Oshiki

PART 1 ラフを描く

ラフはペン入れで線画を描くための土台となるものです。紙に鉛筆で描いたのち、スキャンして取り込むこともできますが、ここでは鉛筆ブラシを使い、SAIでラフを描きます。

●ラフのブラシ設定

•ラフ

使用ブラシ…鉛筆
最少サイズ…0〜20%
ブラシ濃度…25〜35%
ブラシ形状…通常の円形
ブラシテクスチャ…画用紙　(強さ50〜60)
手ブレ補正…15

1 ラフのブラシ設定を参考に線を調整し、鉛筆でざっくりと人物のポーズ、配置を決めます。この段階では雑で構いません。イメージがあった方が描きやすい人は、描き始める前にテーマを決めましょう。ちなみに今回のテーマは「潮風を感じながら座る、さわやかな少女」です。

2 やや人物が小さかったので、少しアップにして、細かく描きこんでいきます。不要な線は消しゴムで消しましょう。ペン入れできるくらいまで解りやすく描きこみます。

PART 10 Draw a rough

A rough sketch is the base for drawing line drawings. After drawing with a pencil on paper, you can scan and import it, but here I use a pencil brush and draw a rough sketch in SAI.

◎ Rough brush settings

·rough

Brush used: Pencil

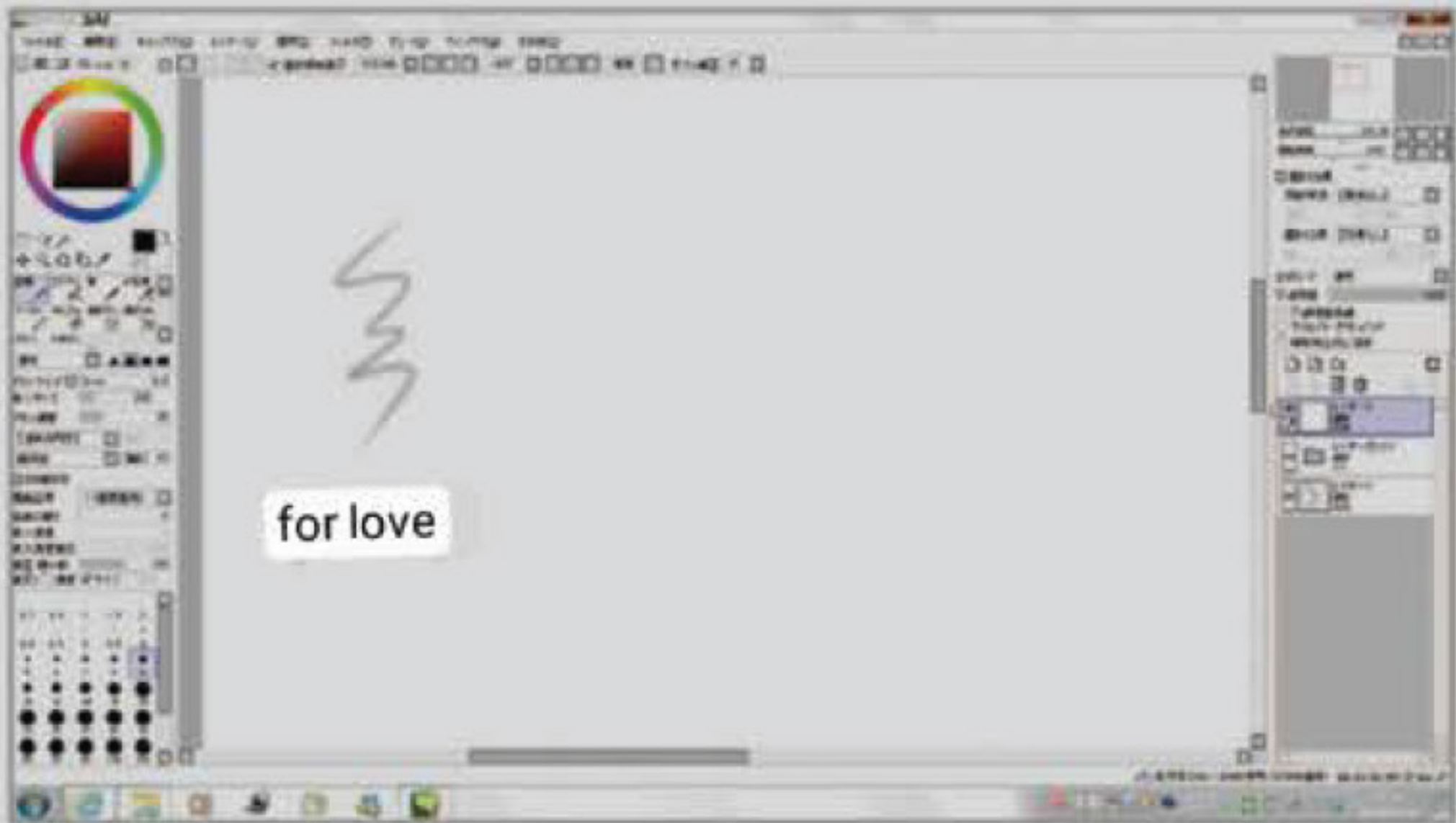
Minimum size: 0-20% Brush

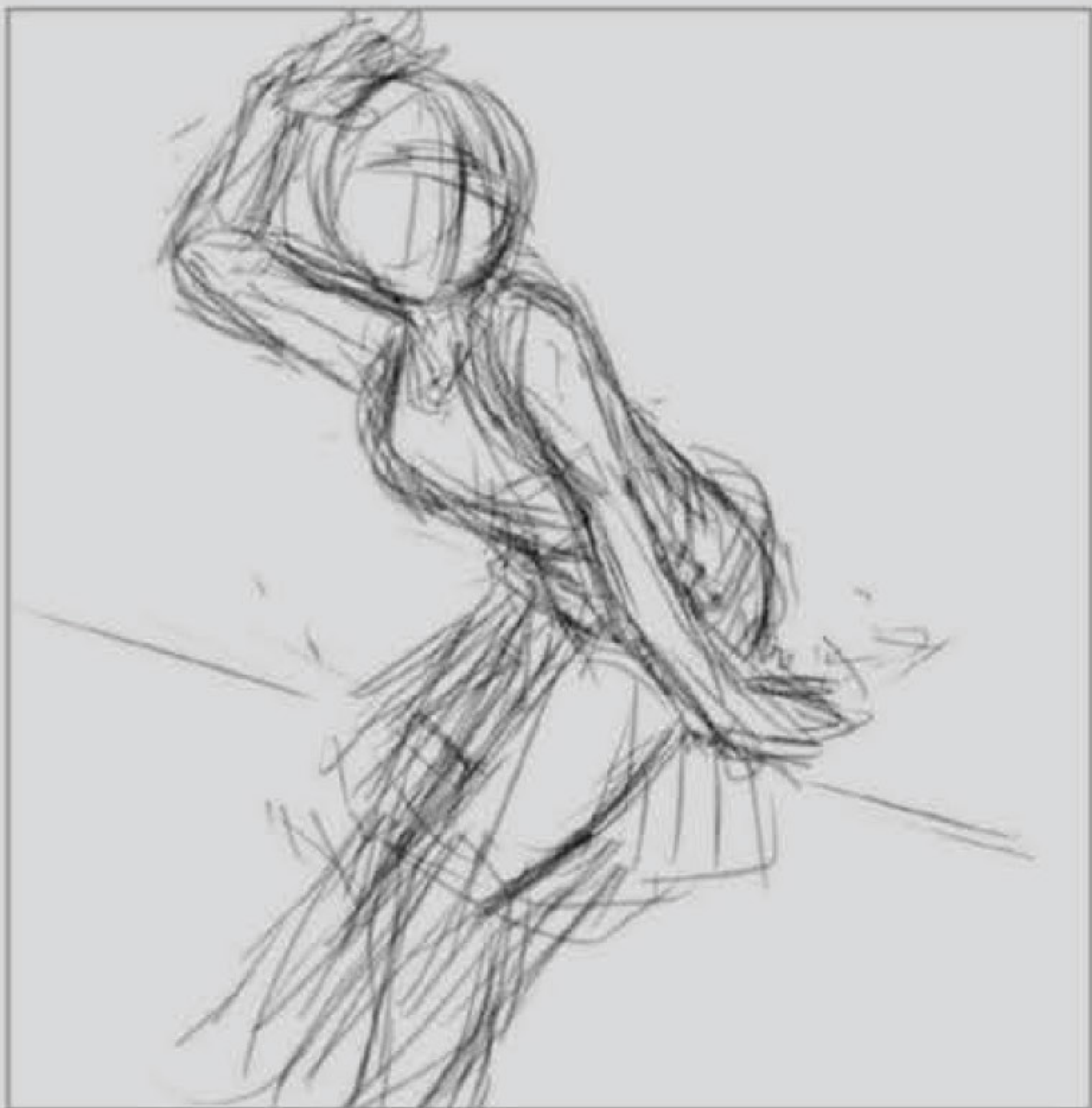
density: 25-35% Brush

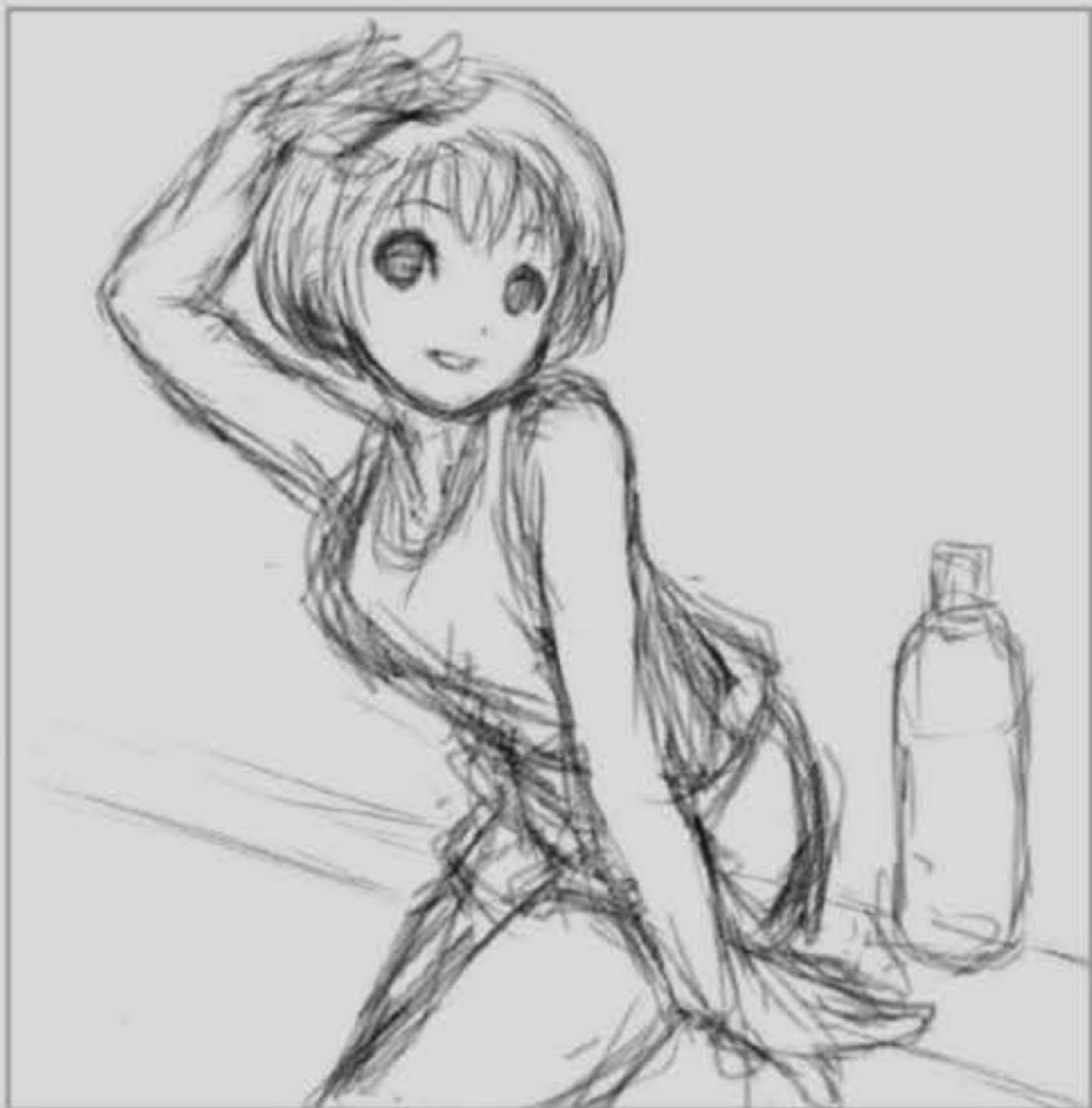
shape: normal circle Brush

texture: drawing paper (strength: 50-60) Image

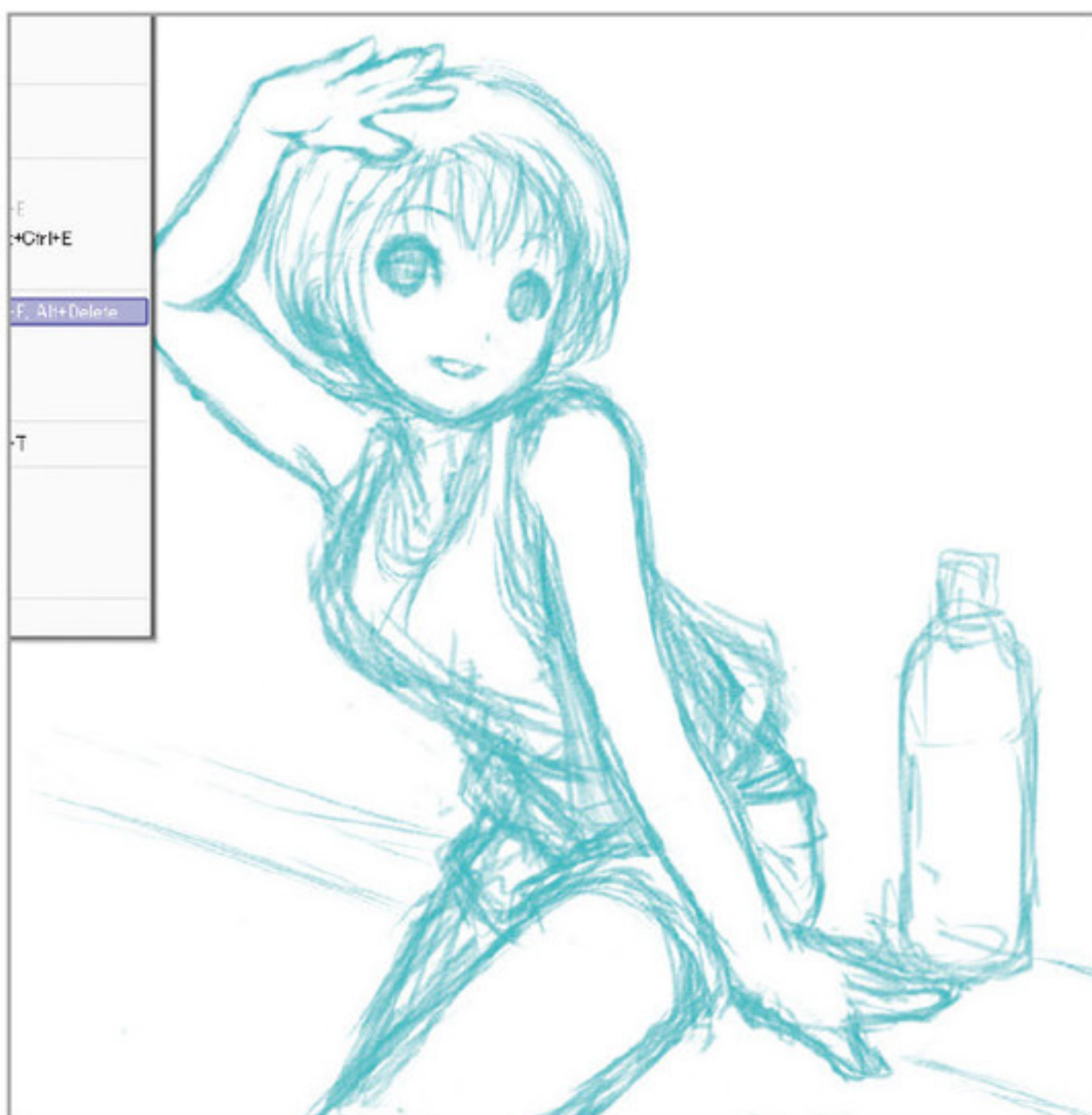
stabilization: 15

for love

and

Adjust the lines by referring to the rough brush settings, roughly decide the pose and placement of the character with a pencil. It's okay to be rough at this stage. If you find it easier to draw with an image in mind, decide on a theme before you start drawing. By the way, the theme this time is "A refreshing girl who sits while feeling the sea breeze."

2

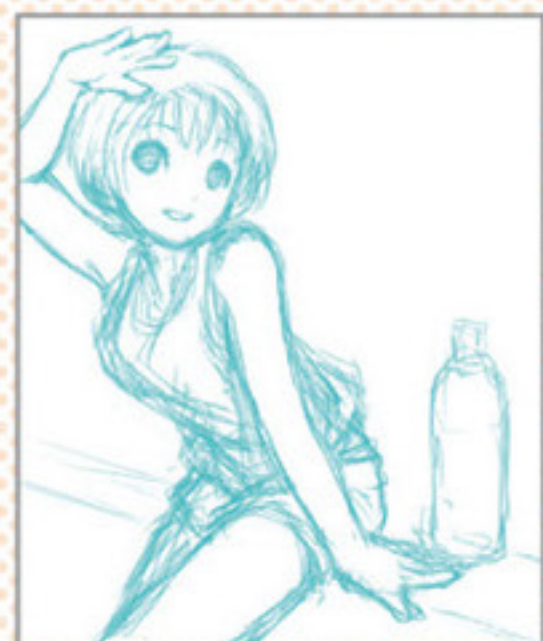
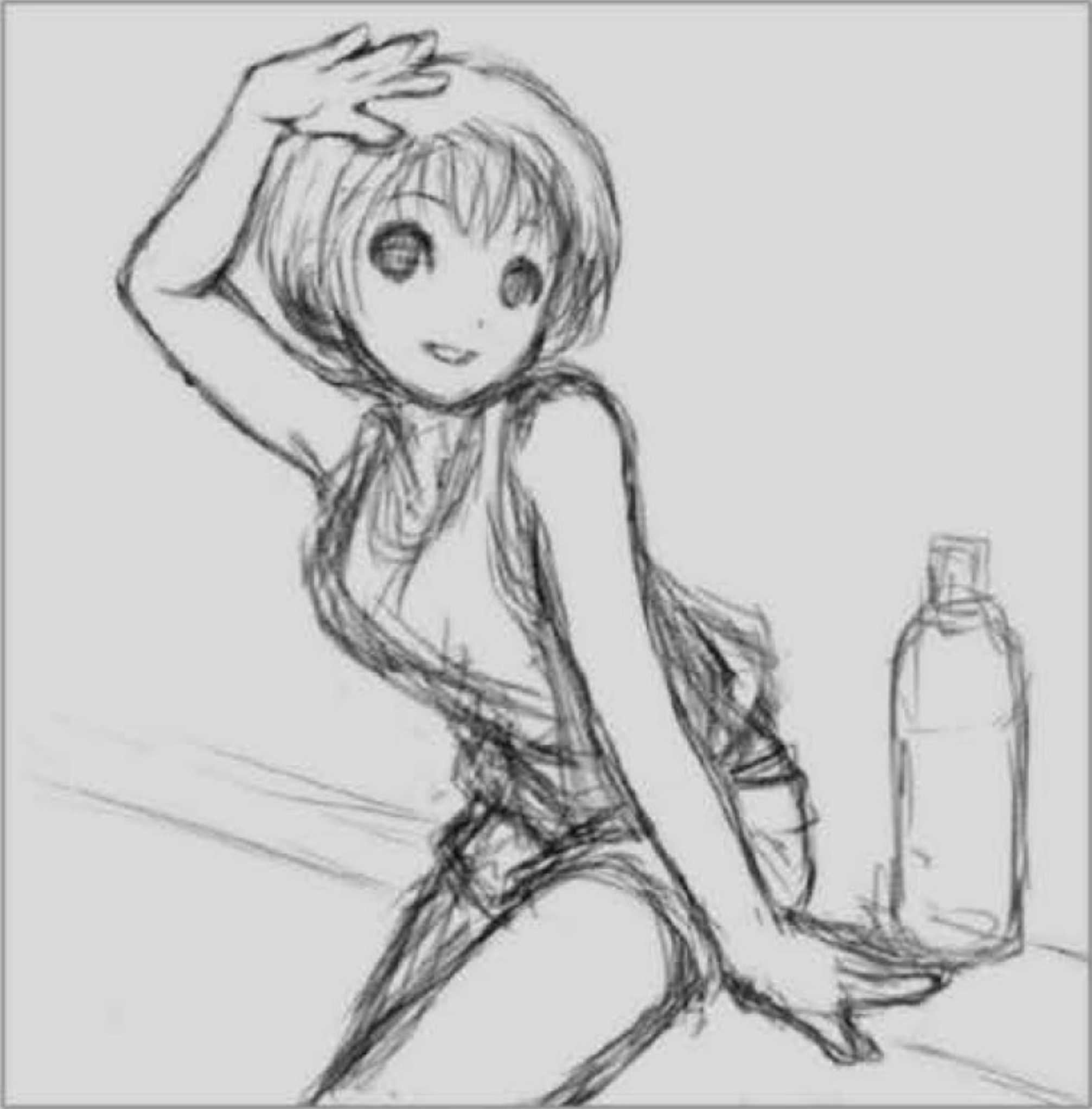
The person was a little small, so I will close it up a bit and draw it in detail. Erase unnecessary lines with an eraser. I will draw in an easy-to-understand manner until I can put a pen in it.

3 キャンバスを回したり、左右反転したりしながら、イラストのバランスを見て修正していきます。**2** では、腕が少しおかしかったので修正し、ラフの完成です。

4 ラフはこのままでも良いのですが、ペン入れ時に描きやすいように水色にしましょう。線の色の変え方は下を参考にしてください。

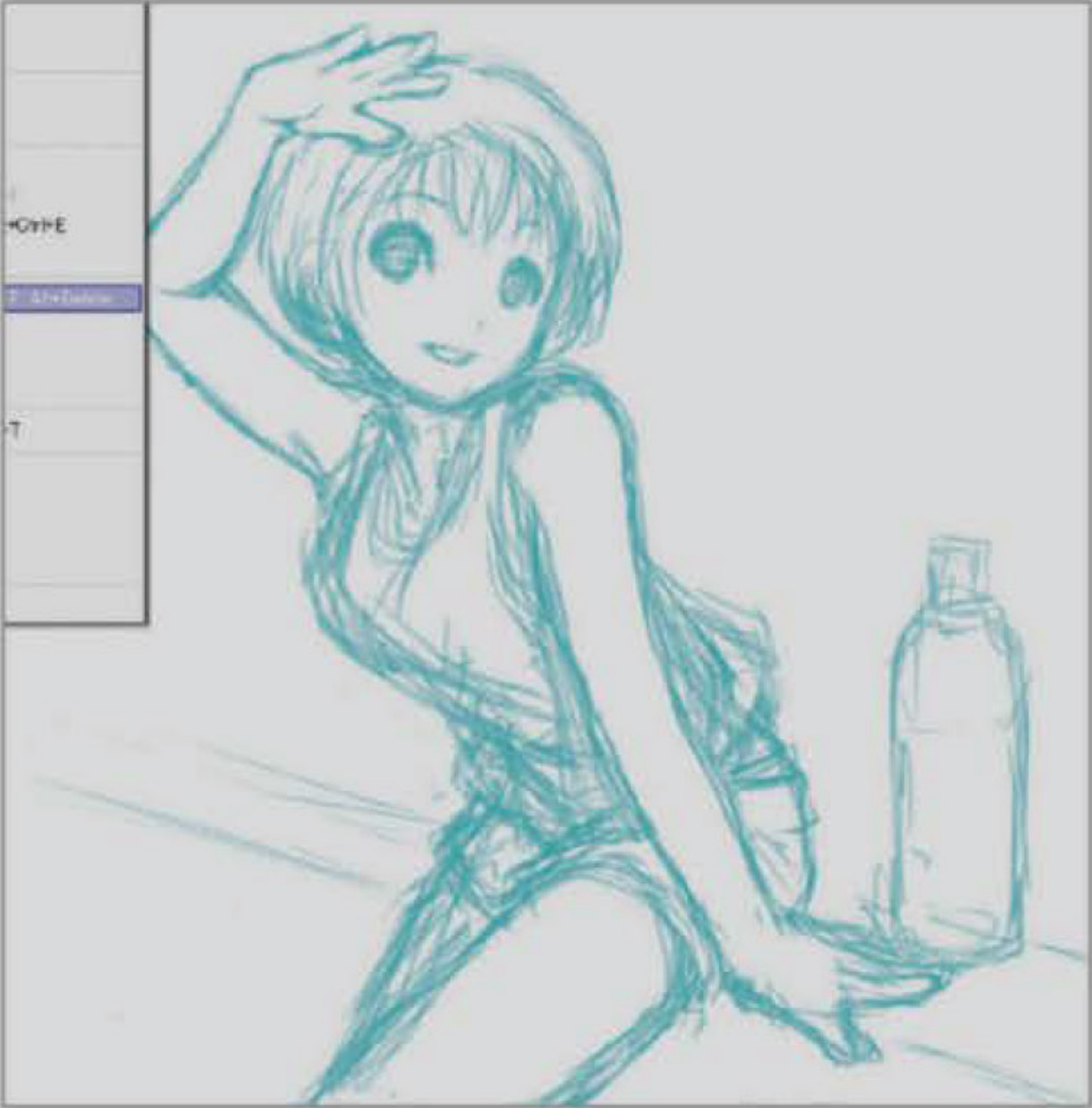
表示倍率 50.0%
回転角度 +000°
画材効果
用紙質感 【質感なし】
倍率 100% 強さ 20
画材効果 【効果なし】
幅 1 強さ 100
合成モード 通常
不透明度 100%
☑不透明度保護
□下のレイヤーでクリッピング
○領域検出元に指定
下書きラフ 通常 60%
レイヤー5 通常 100%
レイヤー4 通常 100% 保護
レイヤー1(2) 通常 100% 保護
レイヤー1 通常 100%

レイヤーに［保護］の文字がつきます

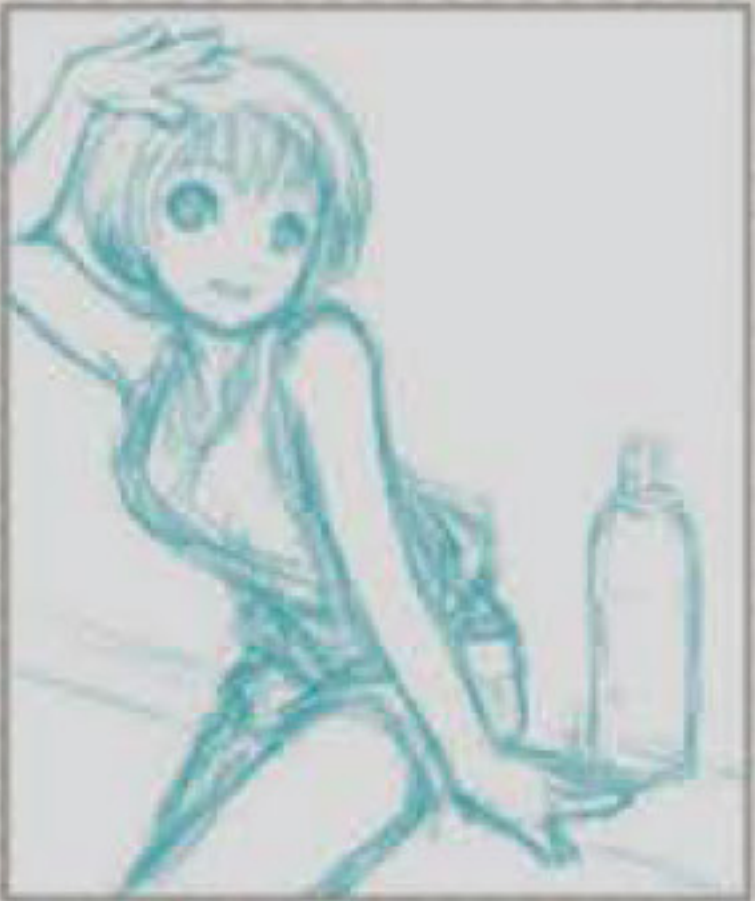
線の色の変え方

この方法を覚えておくと「ペン入れツール」以外でも、後から色を変えることができるので大変便利です。

1. ラフレイヤーに「不透明度保護」のチェックを入れます。
2. 描画色を好きな色に設定します。ここでは水色にしました。
3. 画面上部の「レイヤー」をクリックし「レイヤーを塗り潰す」を選択します。
4. ラフの線画が水色になりました。

While rotating the canvas and flipping it left and right, I will look at the balance of the 3 illustration and make corrections. In 2, the arm was a little strange, so I fixed it and the rough is complete.

4

You can leave the rough as it is, but let's make it light blue so that it's easier to draw when inking. See below for how to change the line color.

Indicates magnification 50.0%
rotation angle +000°
art material effect
Paper texture [no texture]
Art material effect [no effect]
Compositing mode usually
Opacity 100%
Opacity Protection
[Specify clipping area detection
source on layer below
Rough writing usually 60%
Layer 5 Usually 100%
layer normal 100% 保護
Layer 1 (2) Usually 100% protection
Layer 1 Usually 100%

How to change line color

If you remember this method, it will be very convenient because you can change the color later, even if you do not use the "inking tool". 1. Check "Opacity protection" on the rough layer. 2. Set the drawing color to your favorite color. I used light blue here. 3. Click "Layer" at the top of the screen and select "Fill Layer" select. 4. The rough line art is now light blue.

layer
The character of "protection" will arrive

PART 2 ペン入れで線画を描く

ラフをもとに、ペン入れして線画を描きます。線画をしっかり描き込むことで、このあとの塗りの作業が楽になります。ペン入れには、ペン入れツールを使う場合と、ブラシツールを使う場合とがありますが、ここではブラシツールを使います。

●顔と髪のペン入れ

●ペン入れ

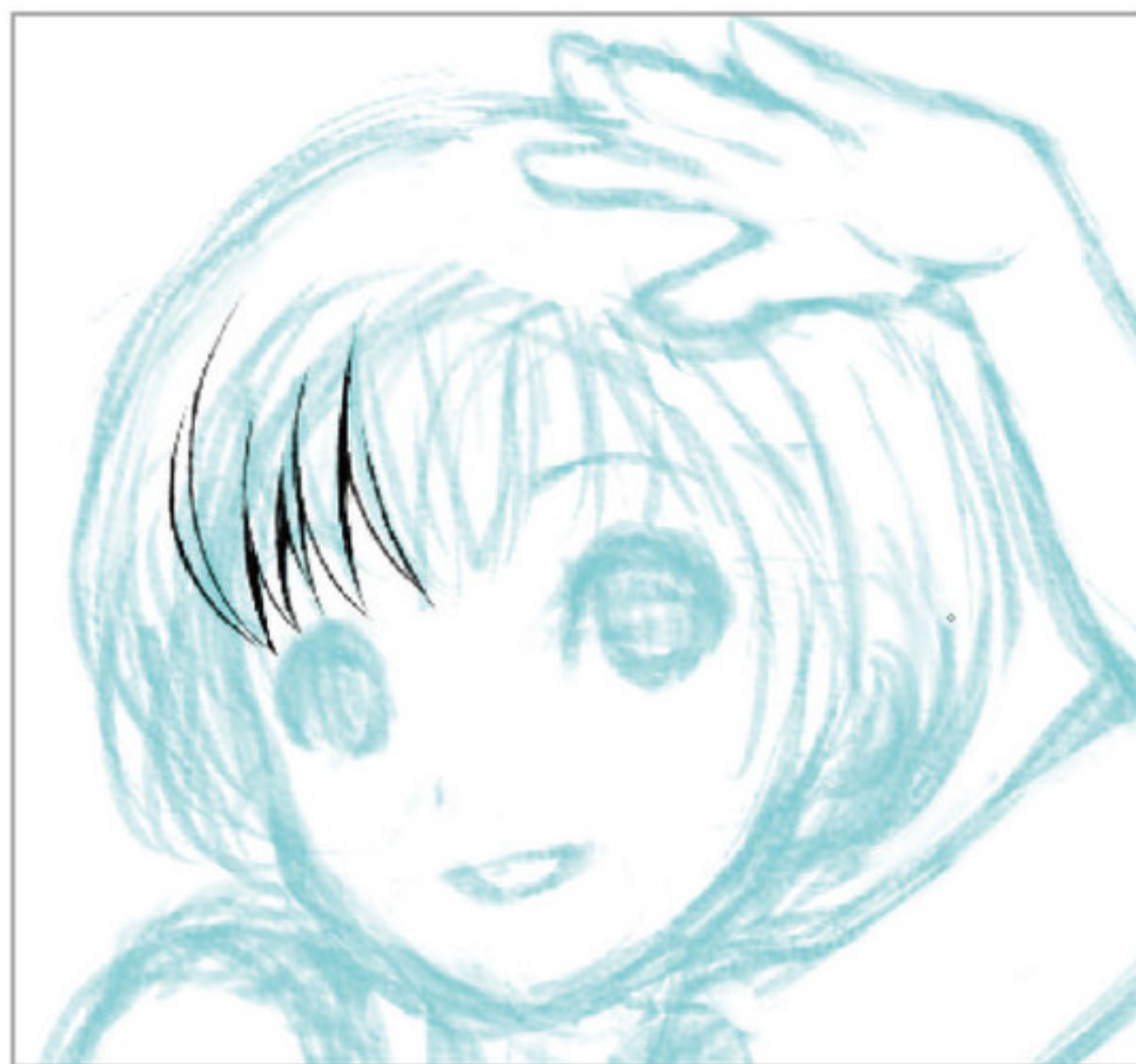
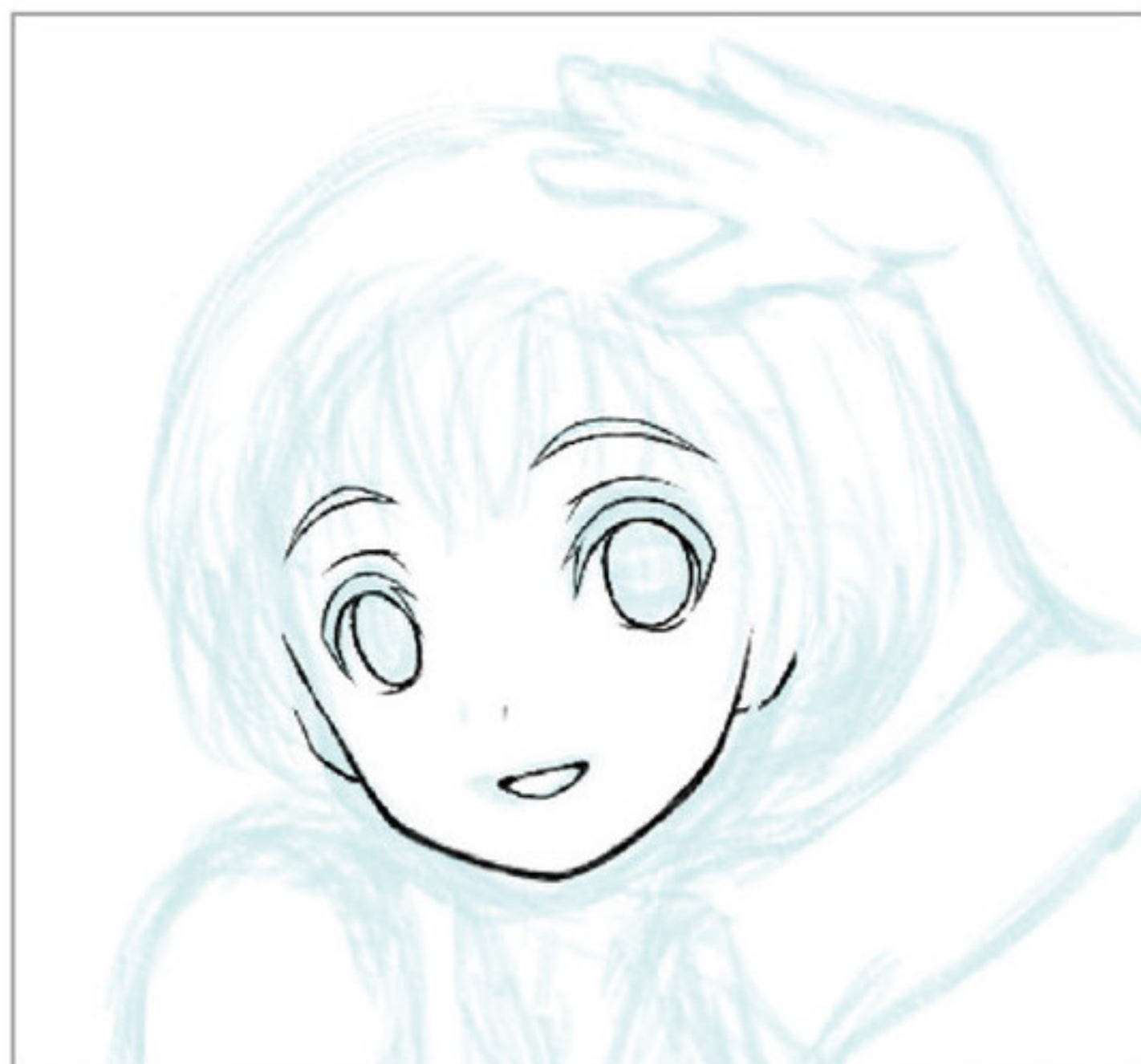
使用ブラシ…鉛筆（2番目にやわらかいブラシ）
最少サイズ…0%
ブラシ濃度…100%
ブラシ形状…通常の円形
ブラシテクスチャ…画用紙（強さ20）
手ブレ補正…15

●消しゴム

使用ブラシ…消しゴム（2番目にやわらかいブラシ）
最少サイズ…100%
ブラシ濃度…100%
ブラシ形状…通常の円形
ブラシテクスチャ…テクスチャなし
手ブレ補正…15

1 下書きラフを60%くらいまで薄くして、ペン入れをします。今回は鉛筆をベースしたブラシで描いています。左向きの方が表情が描きやすいので、左右反転させて描いています。

左右反転にするには…

Hキーを押すと左右が反転します。「左右反転」は、描きやすい向きで描いたり、全体のバランスを確認するときなどに重宝します。

2 髪の毛と顔は、それぞれ別々のレイヤーに分けてペン入れします。パーツごとにレイヤーを分けると、修正がしやすいことと、後から主線に色をつける際に楽というメリットがあります。

PART 2 draw a line with pen

Based on the rough sketch, I add ink and draw a line drawing. By drawing the line art firmly, the subsequent painting work will be easier. Inking can be done with either the inking tool or with the brush tool, but here we will use the brush tool.

◎ Inking the face and hair

●pen case

Brush used: pencil (second softest brush) Brush

Minimum size: 0%

density: 100% Brush

shape: normal circle

Brush texture: drawing paper (strength: 20)

Image stabilization: 15

Eraser

Brush used: Eraser (2nd softest brush) Brush

Minimum size: 100%

brush density 100%

shape: Regular circle

Brush texture: No texture Image

stabilization: 15

This

Thin the draft rough to about 60% and do 1 inking.

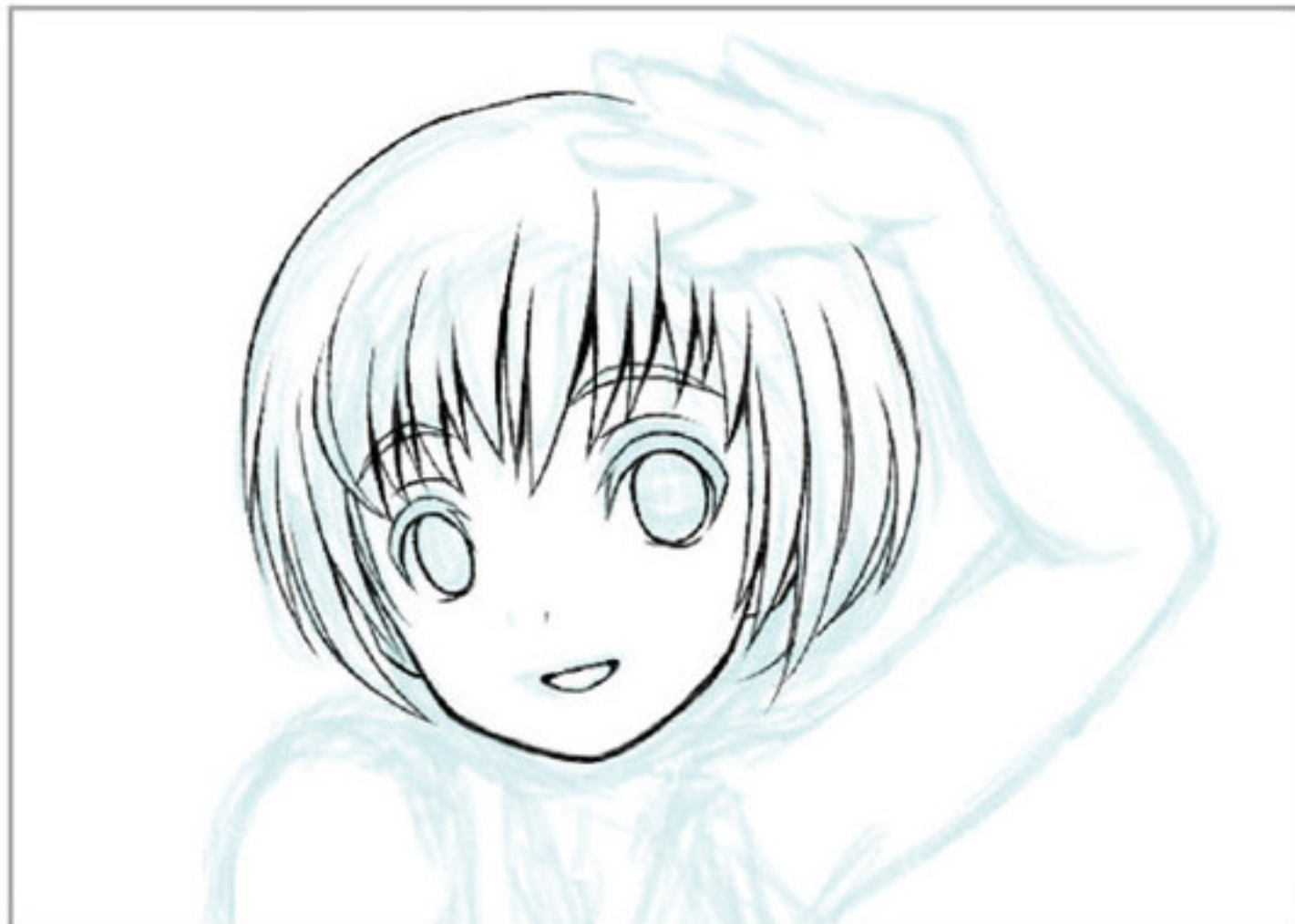
time I drew with a pencil-based plush. It's easier to draw the facial expression if it's facing left, so I flipped it left and right.

To flip left/right...

Press H to flip left and right. "Flip left/right" is useful for drawing in an easy-to-draw direction and checking the overall balance.

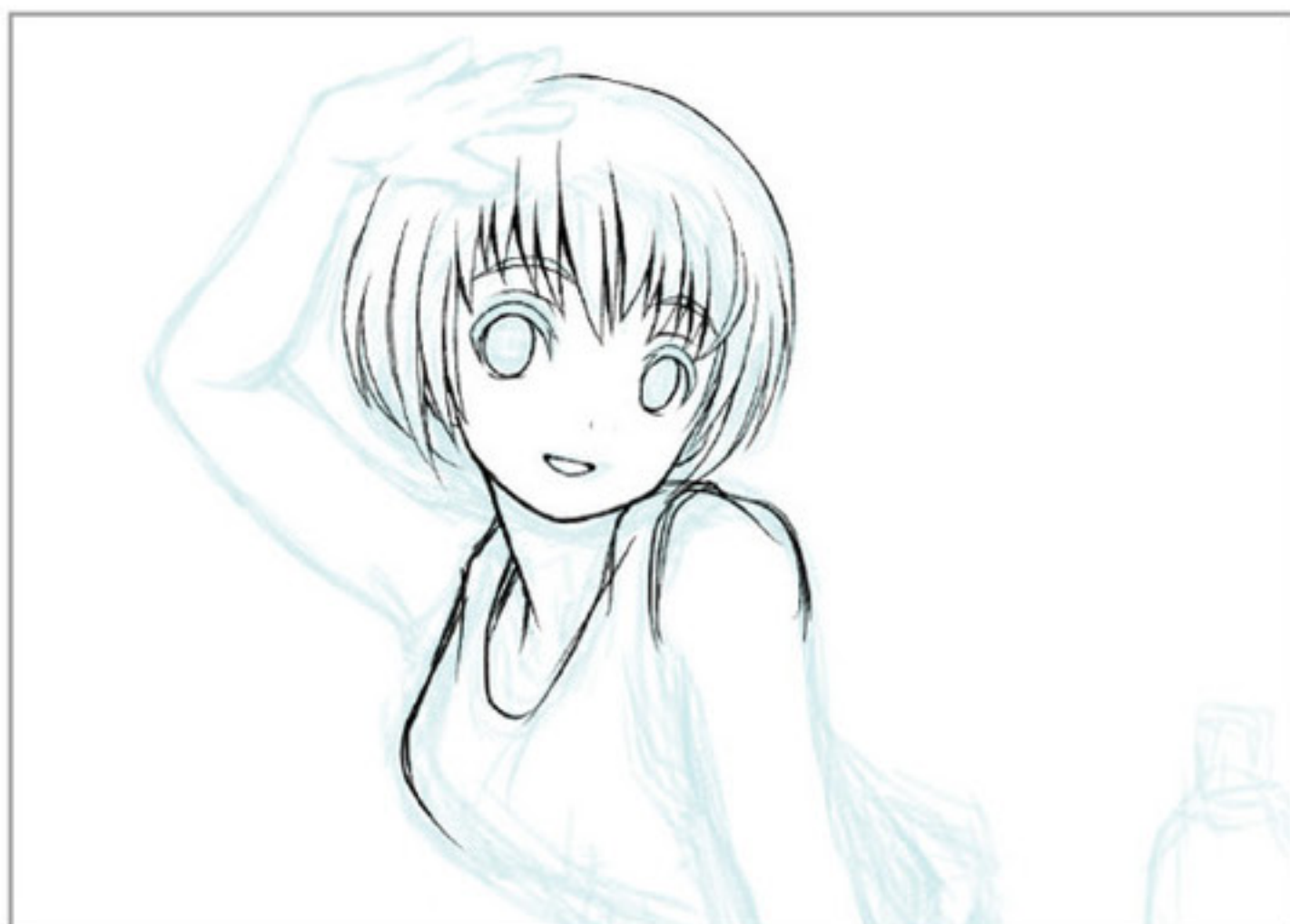
2

Separate the hair and face into separate layers for inking. Using separate layers for each part has the advantage of making corrections easier and making it easier to color the main lines later.

3 髪の毛と顔が完成しました。消しゴムツールで余計な線を消しながら、鉛筆ツールで丁寧に線を描いて行きます。

●体のペン入れ

1 今度は左右反転を戻して、体を描きます。体はざっくり線を描いて、消しゴムツールで削っていくように描いています。

2 1で書いた線を消しゴムツールで削ったことで、細くて滑らかな線になっています。削りすぎてしまった場合は、「Ctrl」キーと「Z」キーを押すか、画面上部の編集から「元に戻す」を選択すれば、消す前の状態に戻ります。

3 ざっと描いては、丁寧に消すという作業を繰り返します。女の子の腕が太くなったり、ゴツくなったりしないように、何度も消した跡があります。また、下描きの時気づかなかった部分も、ペン入れの段階で修正しながら描いています。

unnecessary

The hair and face are complete. 3 While erasing lines with the eraser tool, carefully draw lines with the pencil tool.

◎Inking the body

body.

Next, reverse the horizontal flip and draw the For the body, I draw a rough line and use the eraser tool to erase it.

2

By using the eraser tool to erase the line drawn in 1, the line becomes thin and smooth. If you cut too much, press the "Ctrl" and "Z" keys or select "Undo" from Edit at the top of the screen to return to the state before erasing.

3

Roughly draw and carefully erase, repeating the process. There are traces that have been erased many times so that the girl's arm does not become thick or rugged. Also, I am correcting parts that I didn't notice during the rough draft while drawing.

4 キャンバスを回しながら描いて、線を整えます。やっと女の子の腕らしい、細くてやわらかい感じになりました。

5 下描きの段階で手の関節が間違っていたので、自分の手首の曲がり方を見ながら描き直しました。指先の表情も考えてペン入れします。

6 今度は反対の腕を描きます。顔と同様、描きやすいように左右を反転したり、左右に回したりしながら、どんどん描きすすめます。

7 線を消しゴムで消しながら整え、腕が完成しました。女の子の細い腕といっても、ただ細いのではなく、筋肉や関節など、内部も意識して描くのがコツです。

4

Draw while rotating the canvas to arrange the lines. Finally, it became thin and soft like a girl's arm.

stage,

Since the joints of the hands were wrong during the drafting I redraw them while looking at how my wrists bend. Consider the expression of the fingertips when inking.

6

Now draw the opposite arm. As with the face, draw more and more while flipping left and right or turning left and right to make it easier to draw.

7

I erased the lines with an eraser and finished the arm. Even if it's a girl's slender arms, the trick is to draw the muscles, joints, and other internal parts of the arm as well.

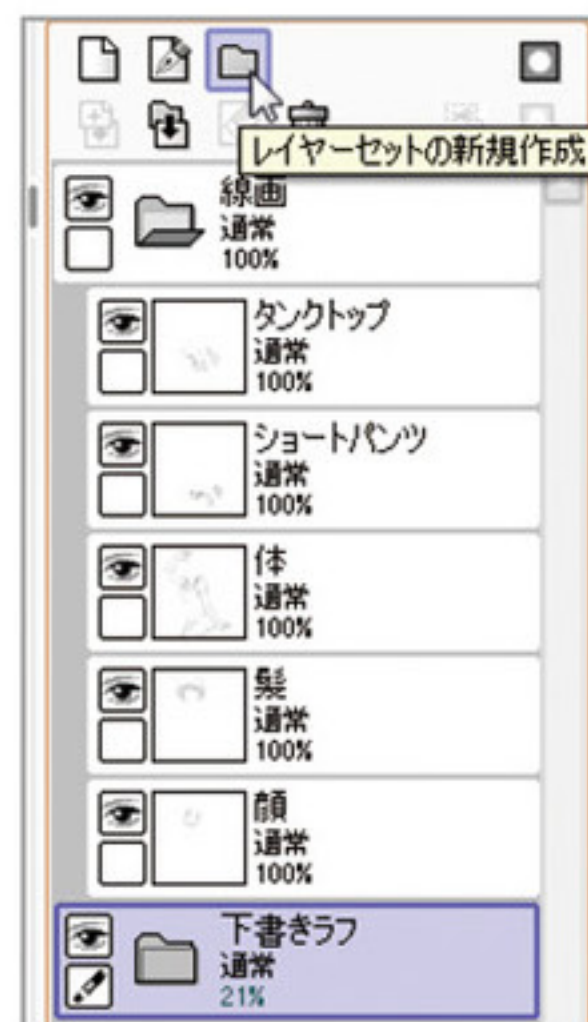
●服のペン入れ

1 アナログで絵を描くのと違いSAIでのペン入れは気軽に消せるので、服のしわなどもざっと描いて、消しゴムで線を整えるようにしながら描き進めていきます。

2 タンクトップの線を整えました。しわが多めですが色を塗る際の参考になるようにこのままにしています。この線は、仕上げの時に塗った色となじませるので、最終的に目立たなくなります。

3 次はショートパンツを描きます。ほつれ気味のユーズド感あるジーンズのパンツです。商品写真などを参考に、ポケットや縫い目を描きこんでいきます。裾のほつれも、細い線で描きます。

4 線画が完成したら、パーツごとにレイヤー分けをして、レイヤーセットに整理します。レイヤーが増えると、パソコン環境によっては動作が重くなる場合がありますので、その場合はレイヤーを統合しても構いません。

レイヤーセットの新規作成
線画 通常 100%
タンクトップ 通常 100%
ショートパンツ 通常 100%
体 通常 100%
髪 通常 100%
顔 通常 100%
下書きラフ 通常 21%

-Inking clothes

1

Unlike analog painting, inking with SAI can be easily erased, so I roughly draw the wrinkles on the clothes and use an eraser to smooth out the lines as I proceed.

but

I trimmed the lines of the tank top. It has a lot of wrinkles, I left it as it is so that it can be used as a reference when painting. This line will be blended with the color applied when finishing, so it will not stand out in the end.

3

Next draw the shorts. Jeans pants with a slightly frayed, used feel. Using the product photo as a reference, draw the pockets and seams. Also draw the frayed hem with a thin line.

part

When the line drawing is complete, layer 4 for each and organize it into a layer set. If the number of layers increases, the operation may become slow depending on the computer environment, so in that case it is okay to merge the layers.

PART 3 人物を塗る

いよいよデジ絵の真骨頂である色塗りに入ります。線画は端がきちんと閉じてあった方が色塗りが楽ですので、線画をしっかり仕上げてから作業に入りましょう。

●肌を塗る

●肌塗り

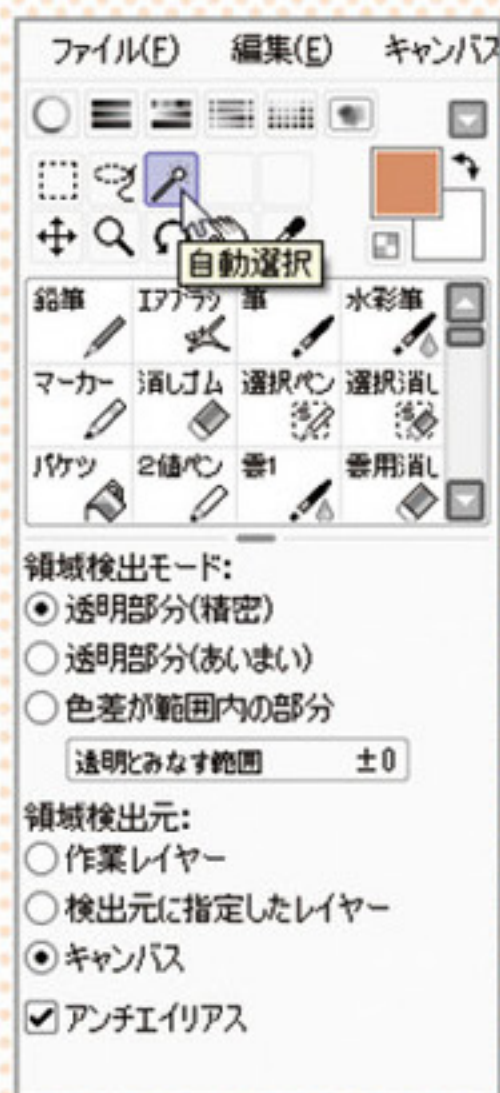
使用ブラシ…筆
最少サイズ…50%
ブラシ濃度…100%
ブラシ形状…通常の円形
ブラシテクスチャ…テクスチャなし
混色…50
水分量…0
色延び…80
手ブレ補正…15
ブラシの硬さ…

●ぼかし

使用ブラシ…ぼかし
最少サイズ…60%
ブラシ濃度…100%
ブラシ形状…通常の円形
ブラシテクスチャ…テクスチャなし
混色…60〜80
水分量…100
色延び…80〜100
ぼかし筆圧…70〜80
手ブレ補正…15
ブラシの硬さ…

色を塗る際の2つの方法

色を塗る際は、バケツツールを使う方法と、レイヤーごと塗り潰す方法の2つがあります。

●自動選択ツールで選択したのち、バケツツールで塗り潰す

線画の際に、線の端が閉じていると自動選択ツールで選択したのち、バケツツールを使ってサクサク塗れます。

●レイヤーごと塗り潰す

レイヤーごと塗り潰す場合は、レイヤー>レイヤーを塗り潰す　を使います。

PART 3 paint a person

Finally, we come to coloring, which is the true value of digital painting. It is easier to color the line art if the edges are properly closed, so Let's finish it well and start working.

◎Paint the skin

- skin coating

Brush used: Brush
Minimum size: 50%
100% brush density
Brush shape: normal circle
Brush texture - no texture
Mixed colors・・・50
Moisture content・・・0
Color extension... 80
Camera shake correction 15
Hardness of the brush

- Blur

Brush used: Blur
Minimum size: 60%
Brush density: 100%
Brush shape: normal circle
Brush texture: no texture
Mixed colors・・・60~80
Moisture content・・・100
Color extension... 80~100
Blur pressure 70~80
Camera shake correction ... 15
Hardness of the brush

2 ways to color

When painting, there are two methods: using the bucket tool and filling each layer. There are two.

- After selecting with the automatic selection tool, fill with bucket tool

When drawing lines, the ends of the lines are closed and automatic selection tool, then It can be applied crisply using Ketool.

- paint by layer

If you want to fill each layer, use Layer>Fill Layer.

1

線画の下に新しくレイヤーを作ります。65ページで紹介した2つの方法で、人物を塗ります。どちらを選んでも構いませんが、線画の仕上がりが重要ですので、うまく塗れない場合は、線画をしっかり仕上げてから色塗りに入りましょう。

2

自動選択ツールを使う場合は、塗り残しがないかどうか解りやすくするために、濃い色で塗るとよいでしょう。自動選択ツールでは選びきれなかった細かい部分の塗り残しは、鉛筆ツールなどで塗ります。

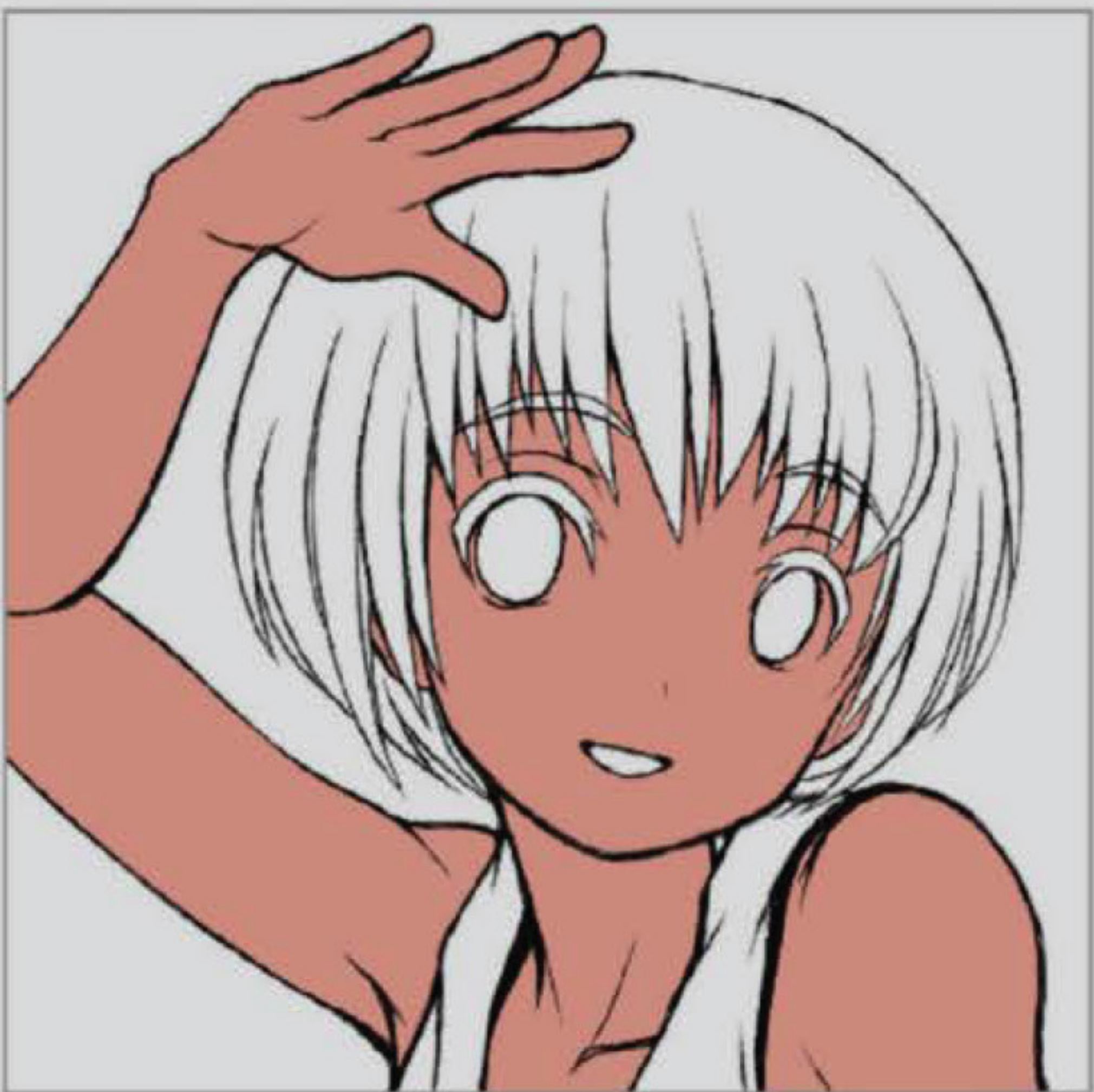
3

細かい塗り残しを塗り終わったら、本来の肌の色にしましょう。描画色に薄めの肌色を選び、「不透明度保護」にチェックを入れて、「レイヤーを塗り潰す」で肌の基本レイヤーの完成です。ちなみに、この工程はどの部分を塗るときも使えるので、覚えておくと便利です。

1

Create a new layer below the line art. Color the character using the two methods introduced on page 65. It doesn't matter which one you choose, but the finish of the line art is important, so if you can't paint it well, finish the line art well before you start coloring.

to

If you use the automatic selection tool, it's a good idea paint in a darker color so that it's easier to see if there are any leftovers 2. Use a tool such as the pencil tool to fill in small areas that were not selected with the automatic selection tool.

3

After painting the small unpainted areas, restore the original skin color. Select a light skin color for the drawing color, check "Opacity protection", and complete the basic skin layer with "Fill layer". By the way, this process can be used to paint any part, so it is convenient to remember.

4

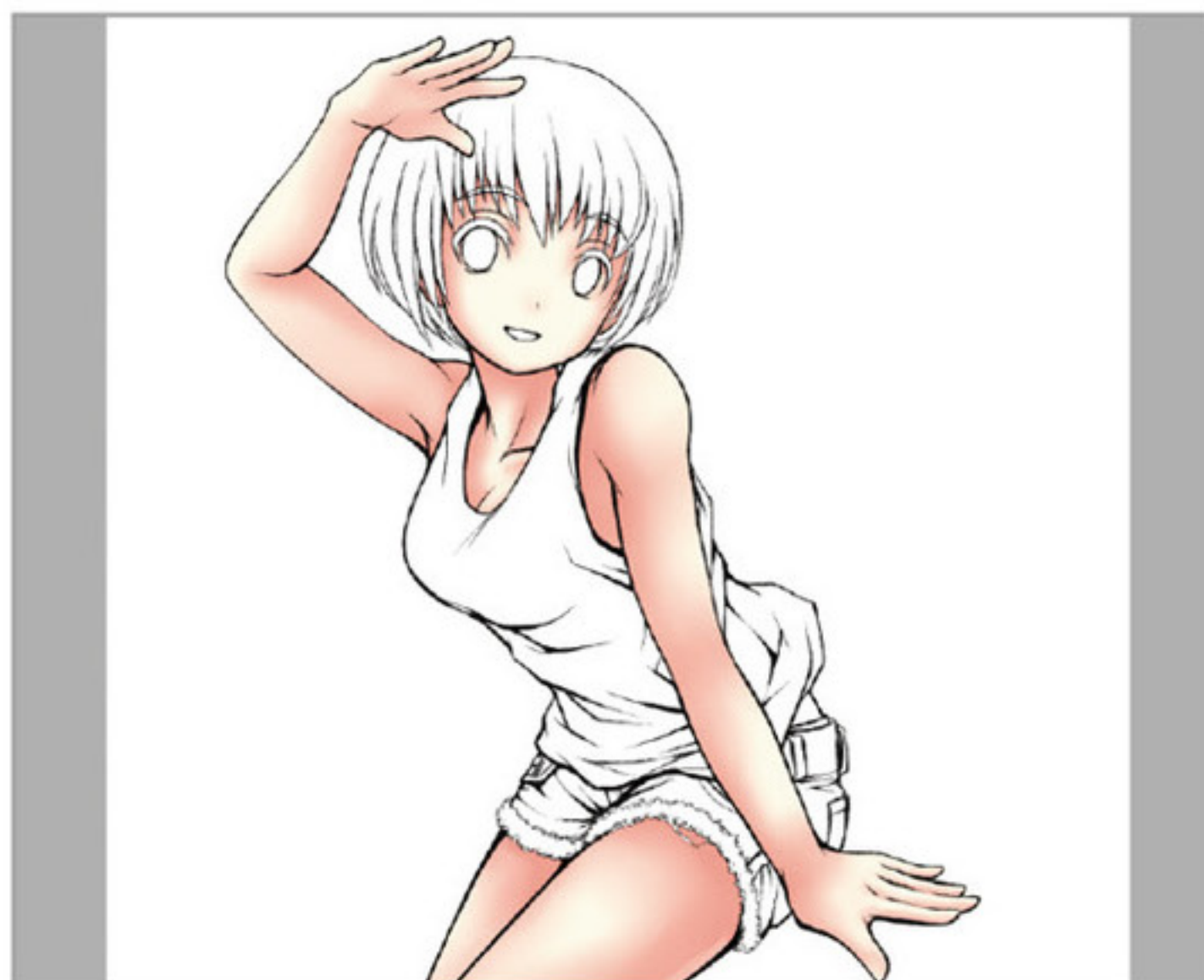
肌に影をつけます。まず、肌レイヤーの上に新しいレイヤーを作ります。新しいレイヤーに「下のレイヤーでクリッピング」のチェックを入れます。クリッピングすることで、下の肌レイヤーからはみ出ずに影を塗ることができます。この機能は大変便利なのでオススメです。クリッピングできたら、影用レイヤーにざっくりと筆で影色を置いていきます。

新しいレイヤーを作り、そのレイヤーを選択した状態で「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れる

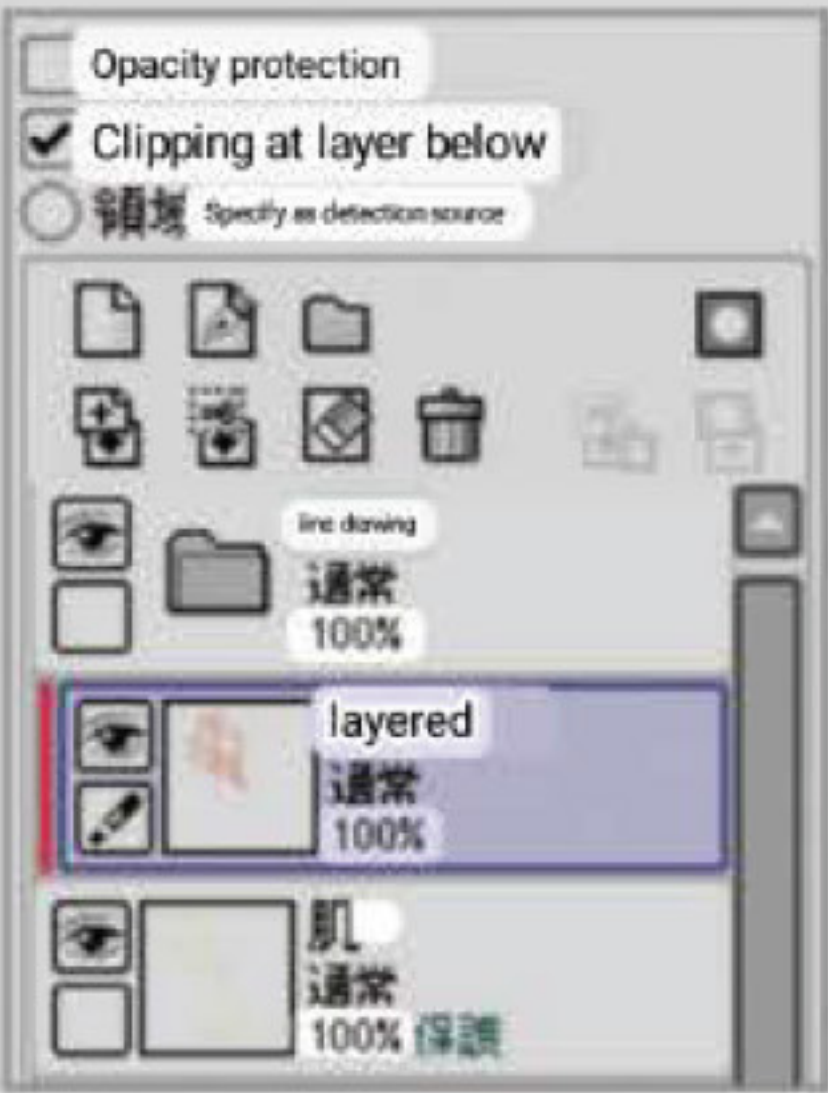
5

「ぼかし」ツールを使って影を馴染ませていきます。この作業は、筆で塗る→ぼかす→筆で塗る→ぼかす……の繰り返しです。納得がいくまで繰り返しましょう。何色か影色を使って、色を混ぜてぼかしていくのもよいと思います。

6

さらに濃い影をつけたかったので、もう1枚レイヤーを追加して、このレイヤーにも「下のレイヤーでクリッピング」のチェックを入れます。このレイヤーに濃い部分の影を塗り、肌はほぼ完成です。ハイライトや色味の調整などは、仕上げの際に行いますので、次に進みましょう。

the

Shade the skin. First, create a new layer above skin layer. Check "Clip at layer below" for the new layer. By clipping, you can paint shadows without protruding from the underlying skin layer. This function is very convenient and is recommended. Once clipping is done, roughly apply the shadow color on the shadow layer with a brush.

Opacity protection
Clipping at layer below
領域 Specify as detection source
line drawing
通常
100%
layered
通常
100%
肌
通常
100% 保護

Create a new layer, select that layer, and check "Rip at Layer Below"

5

Use the Blur tool to blend the shadows. This process is a repetition of painting with a brush → blurring → painting with a brush → blurring. Repeat until you are satisfied. I think it's also good to use several shadow colors and mix and blur the colors.

6

I want to add a darker shadow, so I add another layer and check "Clip at layer below" for this layer as well. On this layer I paint the darker shadows and the skin is almost done. Highlights and color adjustments will be done when finishing, so let's move on to the next step.

髪を塗る

最初に描いた髪の影

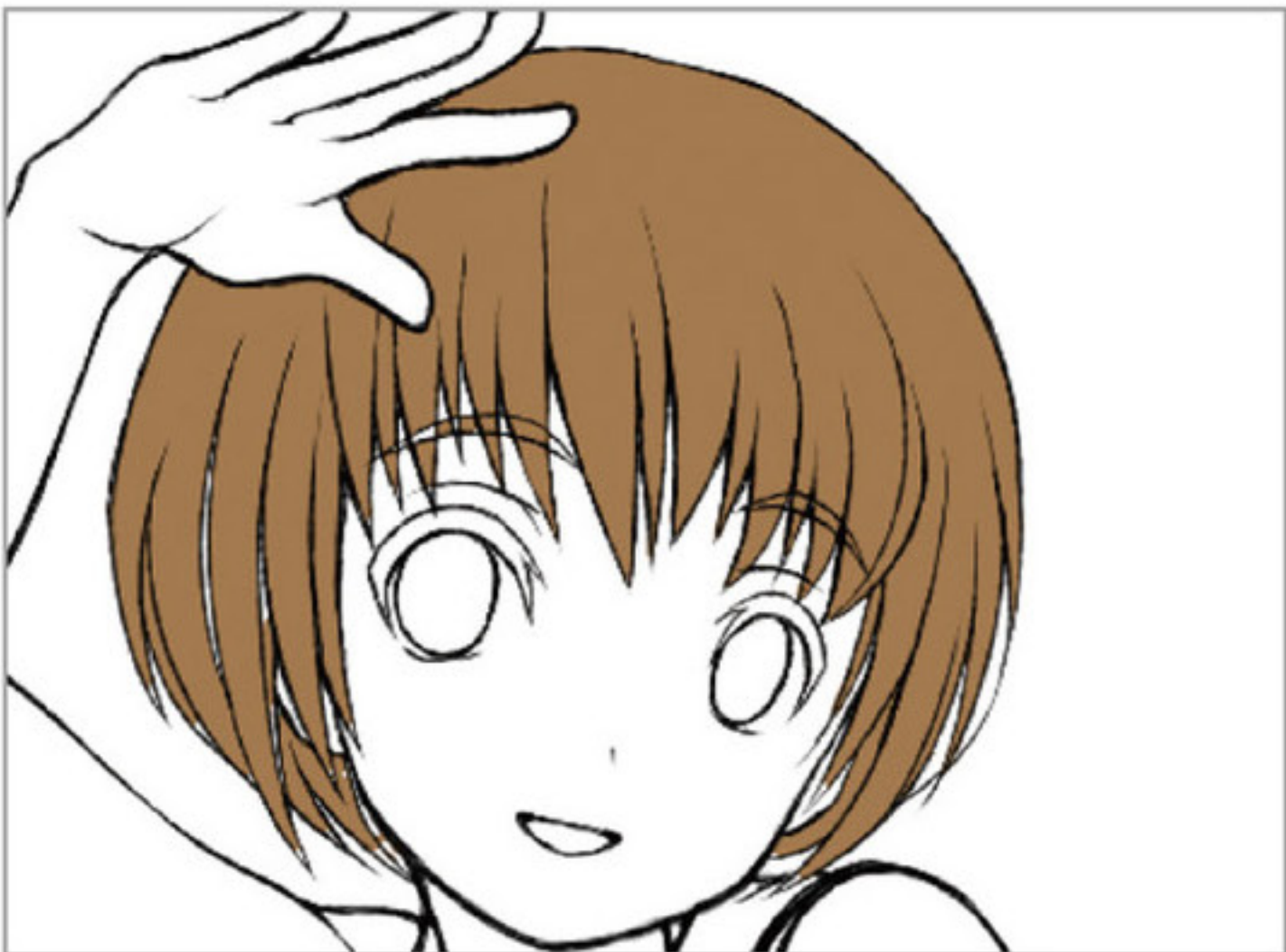
使用ブラシ…筆
最少サイズ…0%
ブラシ濃度…100%
ブラシ形状…通常の円形
ブラシテクスチャ…テクスチャなし
混色…50
水分量…0
色延び…80
手ブレ補正…15
ブラシの硬さ…

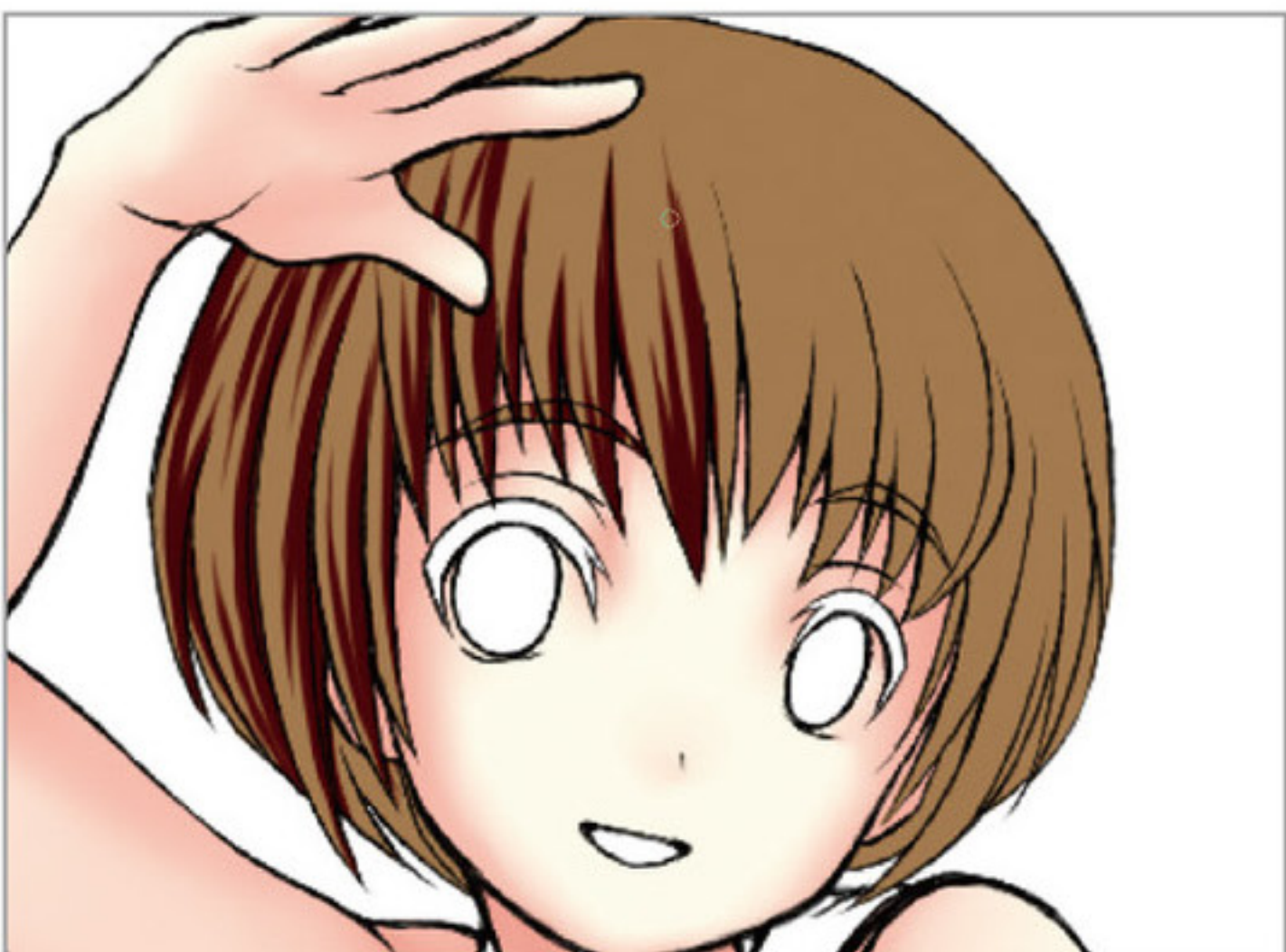
髪の影なじませ用

使用ブラシ…旧水彩
最少サイズ…20〜30%
ブラシ濃度…100%
ブラシ形状…にじみ （強さ「80」）
ブラシテクスチャ…テクスチャなし
混色…50
水分量…35〜50
色延び…70
手ブレ補正…15
ブラシの硬さ…

髪のぼかし

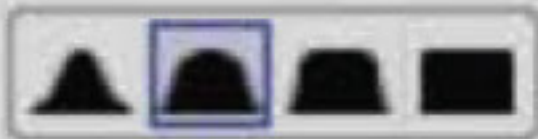
使用ブラシ…ぼかし
最少サイズ…60%
ブラシ濃度…100%
ブラシ形状…通常の円形
ブラシテクスチャ…テクスチャなし
混色…70〜80
水分量…100
色延び…100
ぼかし筆圧…80
手ブレ補正…15
ブラシの硬さ…

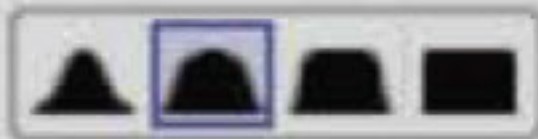
1　新しく、髪レイヤーを作り、「自動選択」ツールで選択して色を塗ります。髪は細かい線が多いので、どうしても塗り残しができます。鉛筆ツールで塗り潰していきましょう。

2　髪レイヤーの上に、髪の影のレイヤーを作り、肌を塗る時と同じように、「下のレイヤーでクリッピング」のチェックを入れます。これで、髪レイヤーにクリッピングされ、はみ出ないように影を塗ることができます。濃い色を使うと塗りやすいと思います。もし、濃すぎると思っても、後から色を変えることもできる点が、デジ絵のよいところです。

不透明度保護
下のレイヤーでクリッピング
領域検出元に指定
線画
通常
100%
レイヤー6
通常
100%
髪
通常
100%

「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れると、はみ出さずに色を塗ることができて便利。この機能は、この後も頻繁に出てくる

paint hair

First hair shadow

Brush used: Brush
Minimum size: 0%
100% brush density
Brush shape: normal circle
Brush texture - no texture
Mixed colors•••50
Moisture content... 0
Color extension... 80
Camera shake correction ... 15
Hardness of the brush

Blending hair shadow 用

Brushes used: old watercolor
Minimum size•••20~30%
Brush density: 100%
Brush shape... Bleed (strength "80")
Brush texture... No texture
Mixed colors••• 50
Moisture content • • • 35~50
Color extension • • • 70
Image stabilization... 15
Hardness of the brush

Blurring of hair

Brush used: Blur
Minimum size: 60%
Brush density: 100%
Brush shape: normal circle
Brush texture: no texture
Mixed colors • • 70~80
Moisture content • • • 100
Color extension...100
Blur pen pressure: 80
Camera shake correction ... 15
Brush hardness...

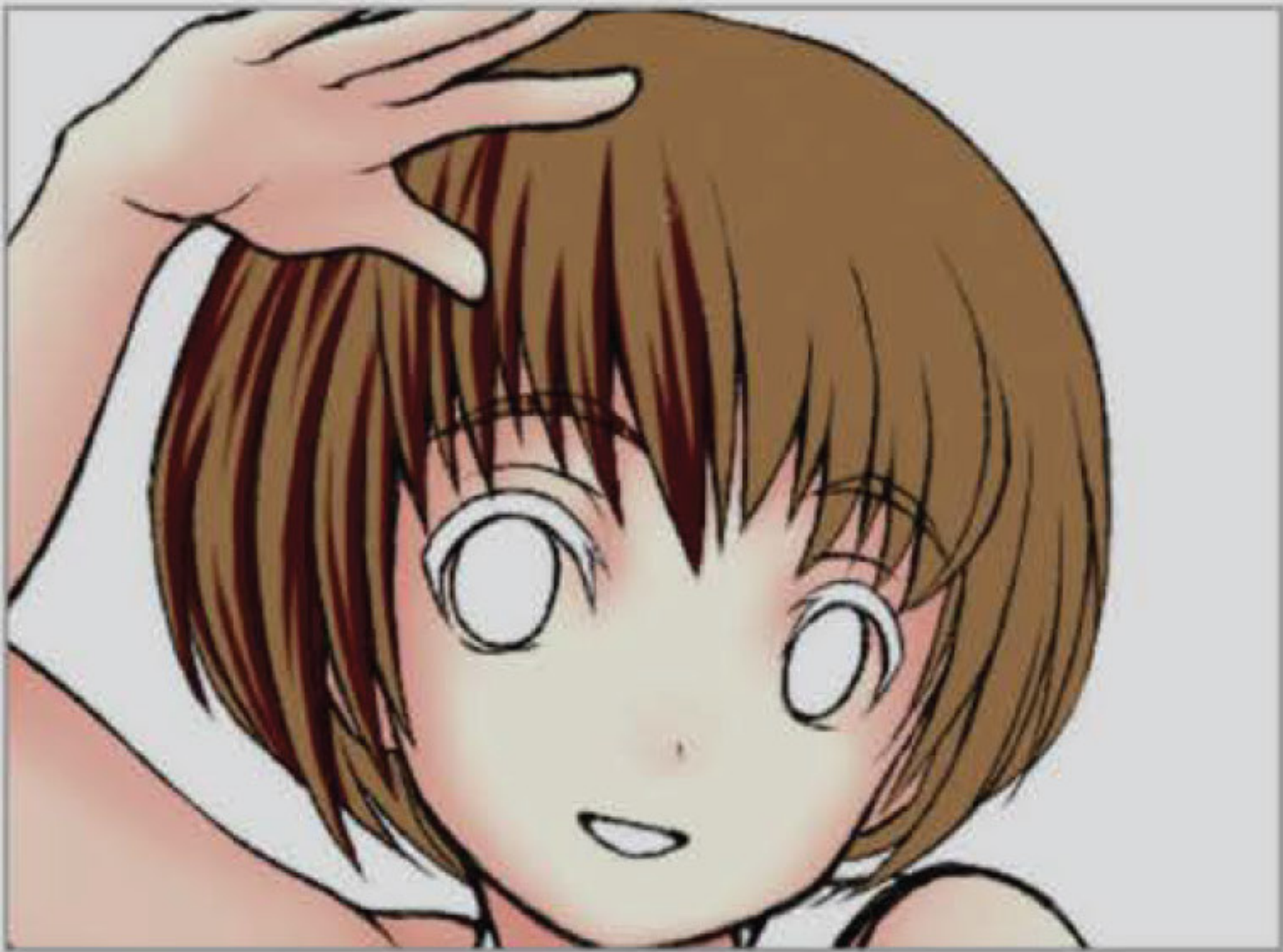
1 Create a new hair layer, select it with the "Auto select" tool, and color it. Since hair has a lot of fine lines, it is inevitable that some areas will be left unpainted.
Fill in with the pencil tool.

2 Create a shadow layer for the hair on top of the hair layer, and check "Clipping at layer below" in the same way as when painting the skin. Now it will be clipped to the hair layer and you can paint shadows so that it doesn't overflow. I think darker colors are easier to apply. The good thing about digital painting is that if you think it's too dark, you can change the color later.
It's ro.

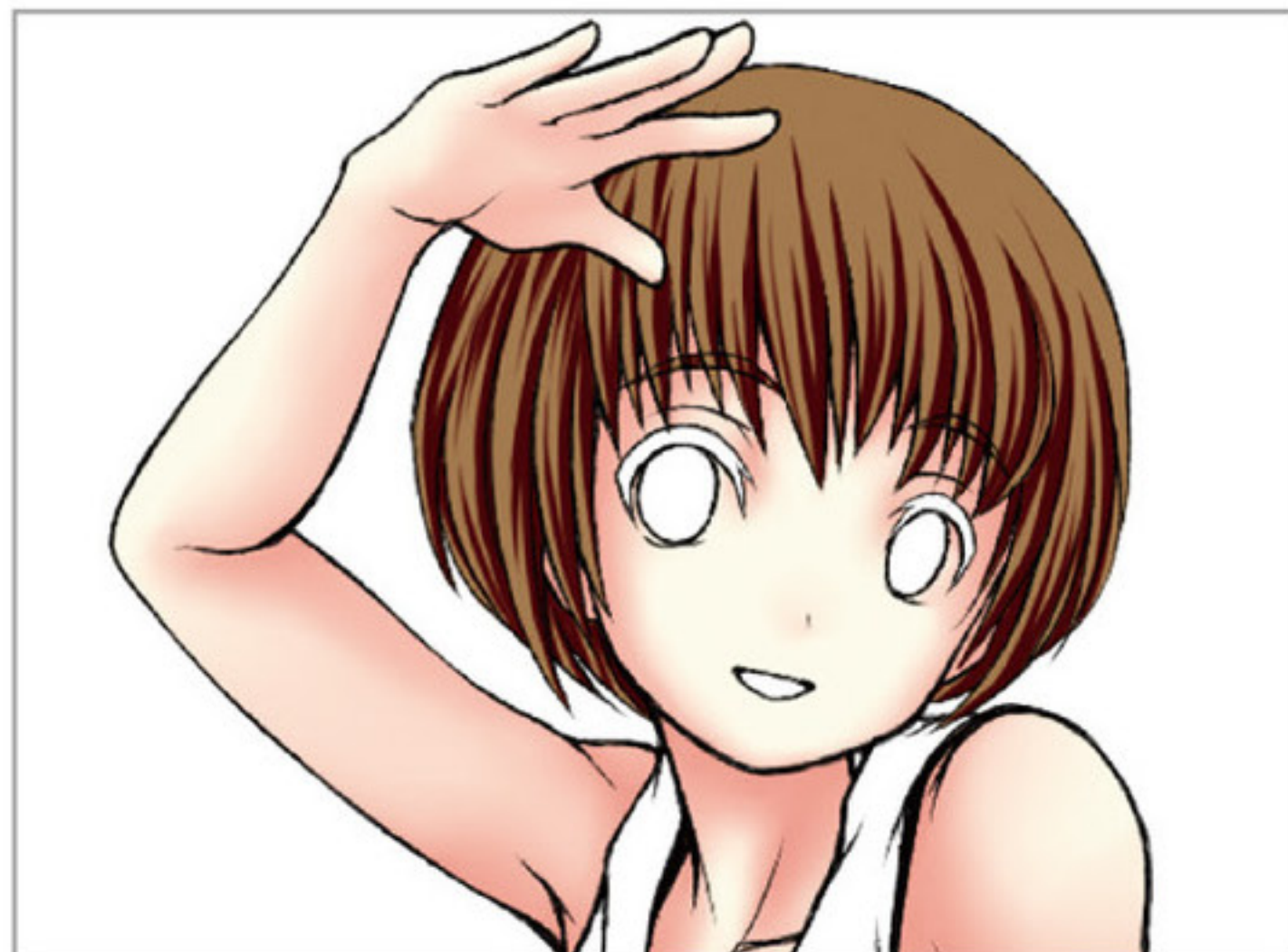
| Opacity protection
| Clipping at layer below
Specify as region detection source

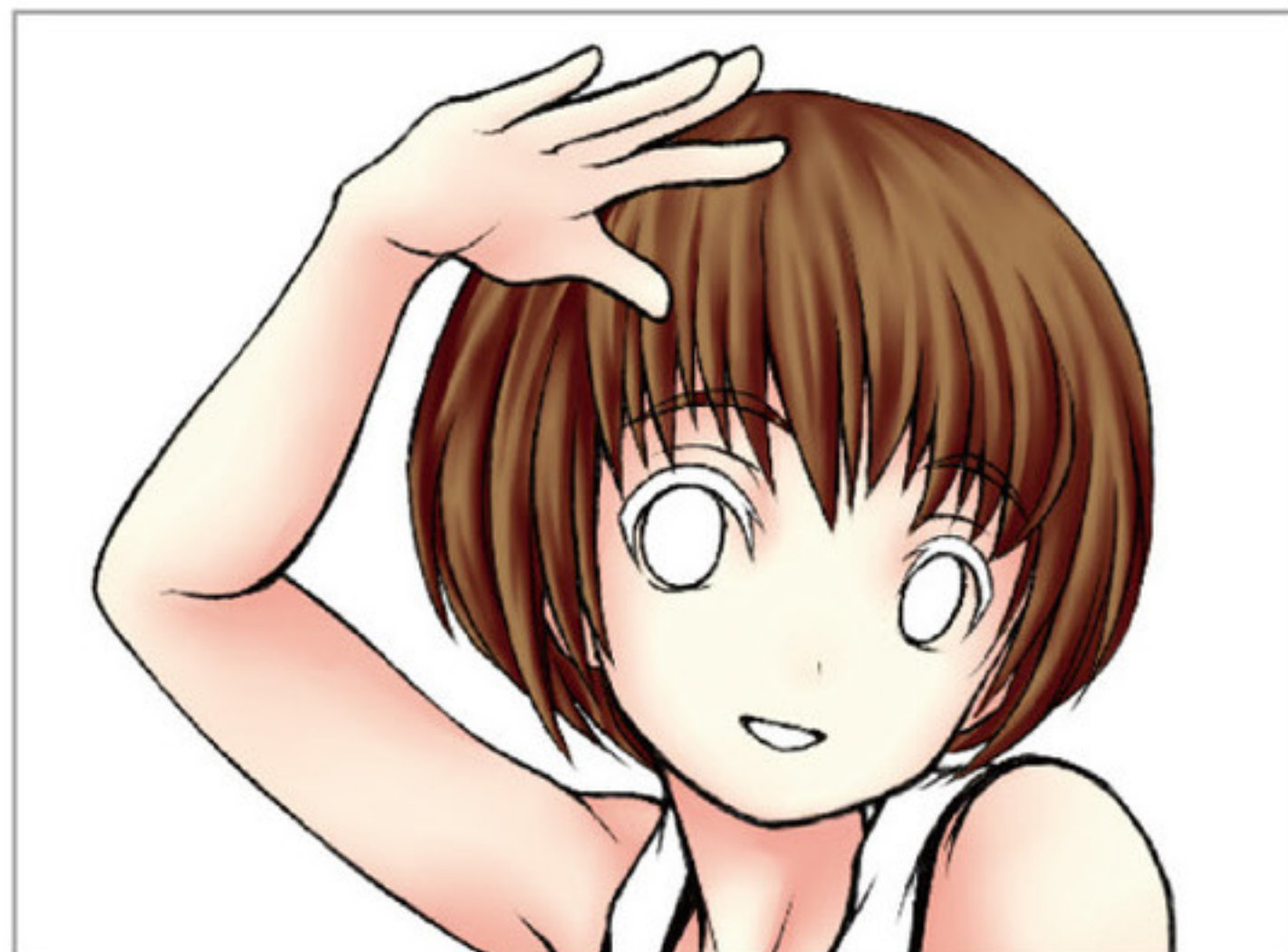
line drawing
normal
100%

layer 6
usually
100%

髪
Usualy
100%

Checking "Clip at Layer Below" is convenient because it allows you to paint without overflowing. This feature will come up again and again

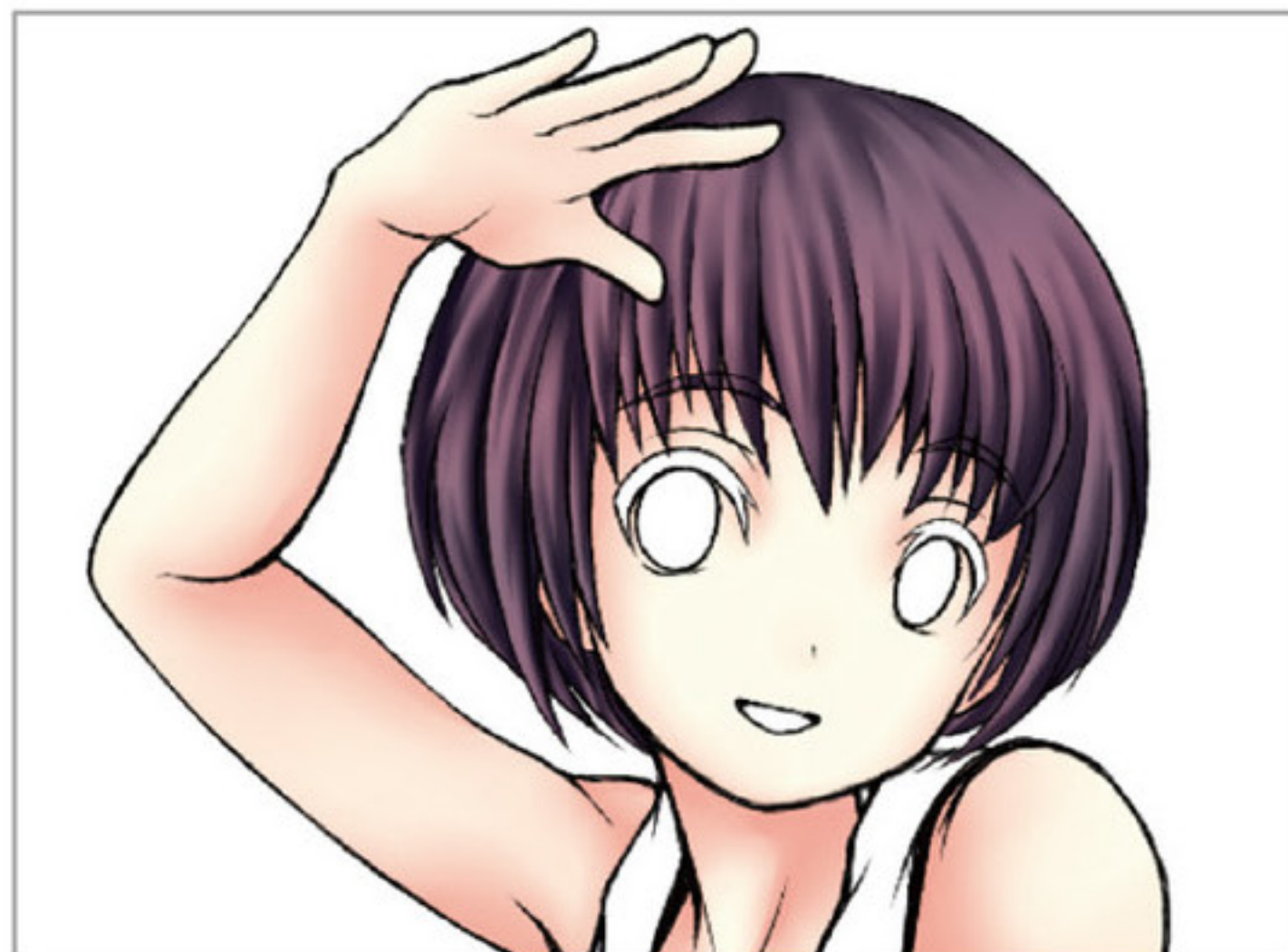
3

髪全体に影を入れてみました。少し影がくっきりしすぎている印象を受けます。

4

そこで、旧水彩筆を使って影を伸ばしつつ、ぼかしてなじませることにしました。塗り終わって全体のバランスを見たところ、この後、背景に海や空を描き入れるのであれば、髪の色そのものを変えた方がよさそうだと思ったため、再度塗り直すことにしました。

5

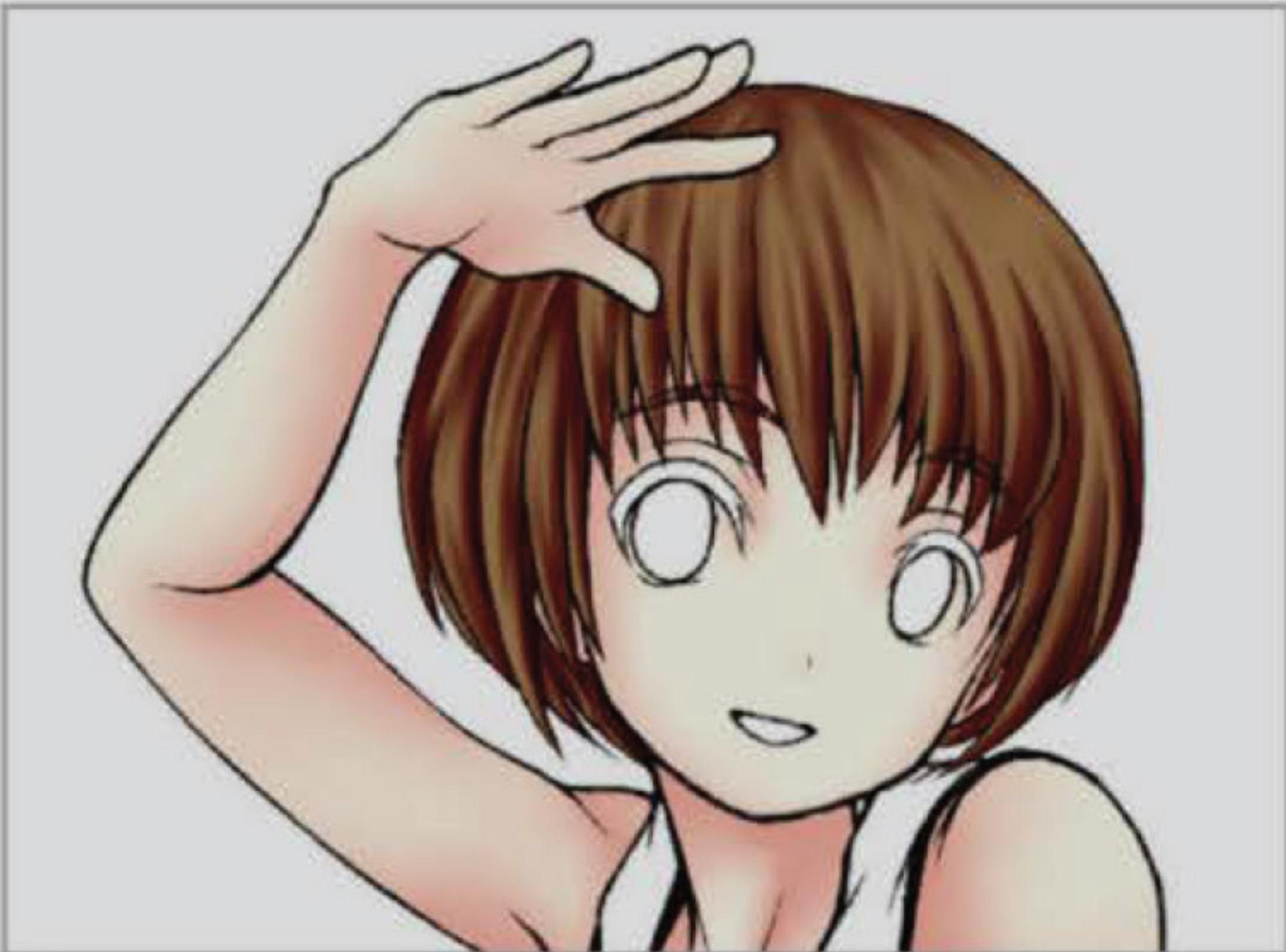
背景が海や空の青系になるので、下地の髪レイヤーの「不透明度保護」にチェックを入れ、「レイヤー」から「レイヤーを塗り潰す」をクリックして、淡くピンク色をぼかした色で塗り潰しました。

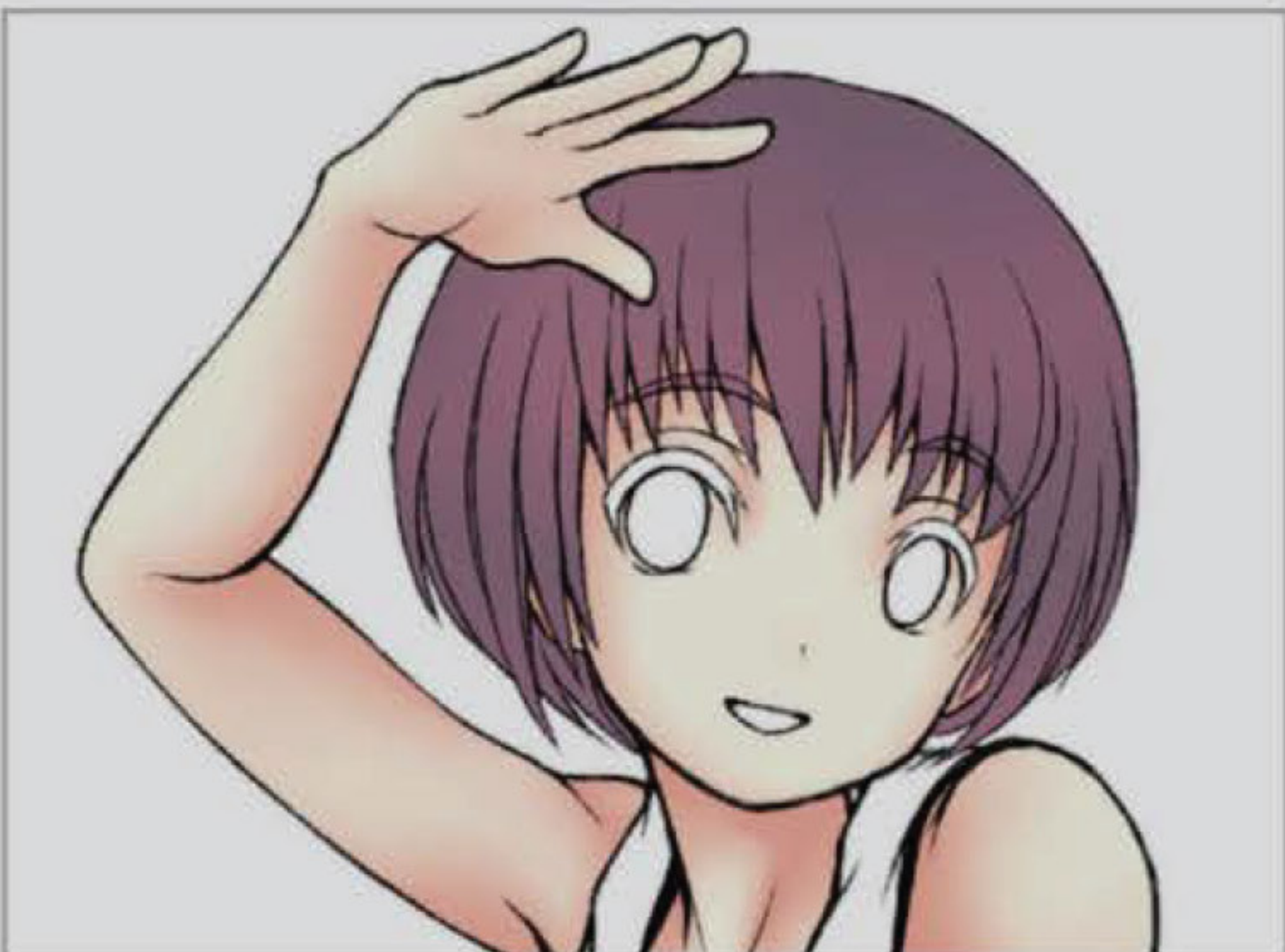
6

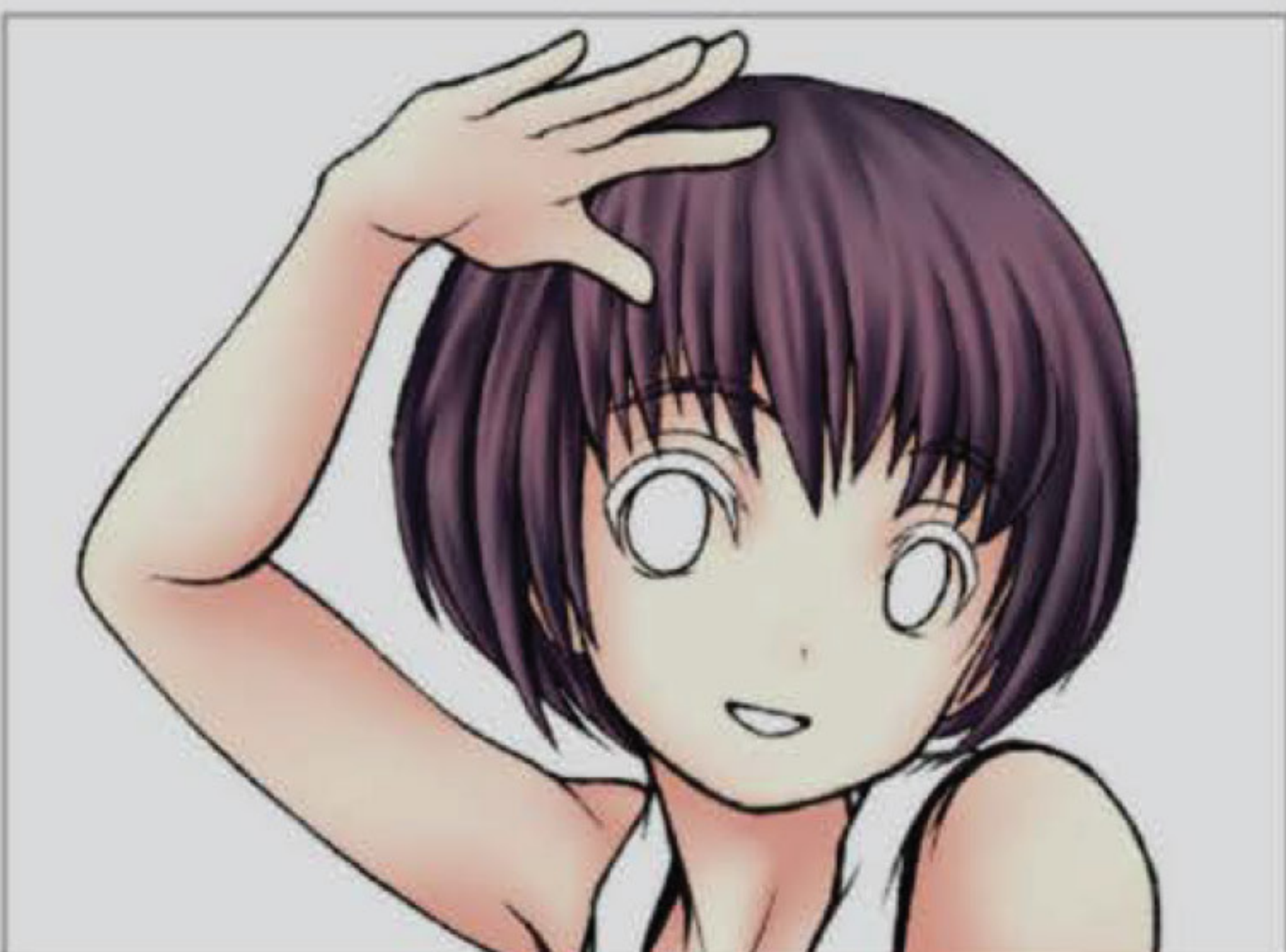
髪の影色も紫系に色を変え、レイヤーを乗算に変更して、下地の髪レイヤーの淡いピンク色と影色がなじみました。

that

I tried adding shadows to the entire hair. I get the impression
the shadows are a little too sharp.

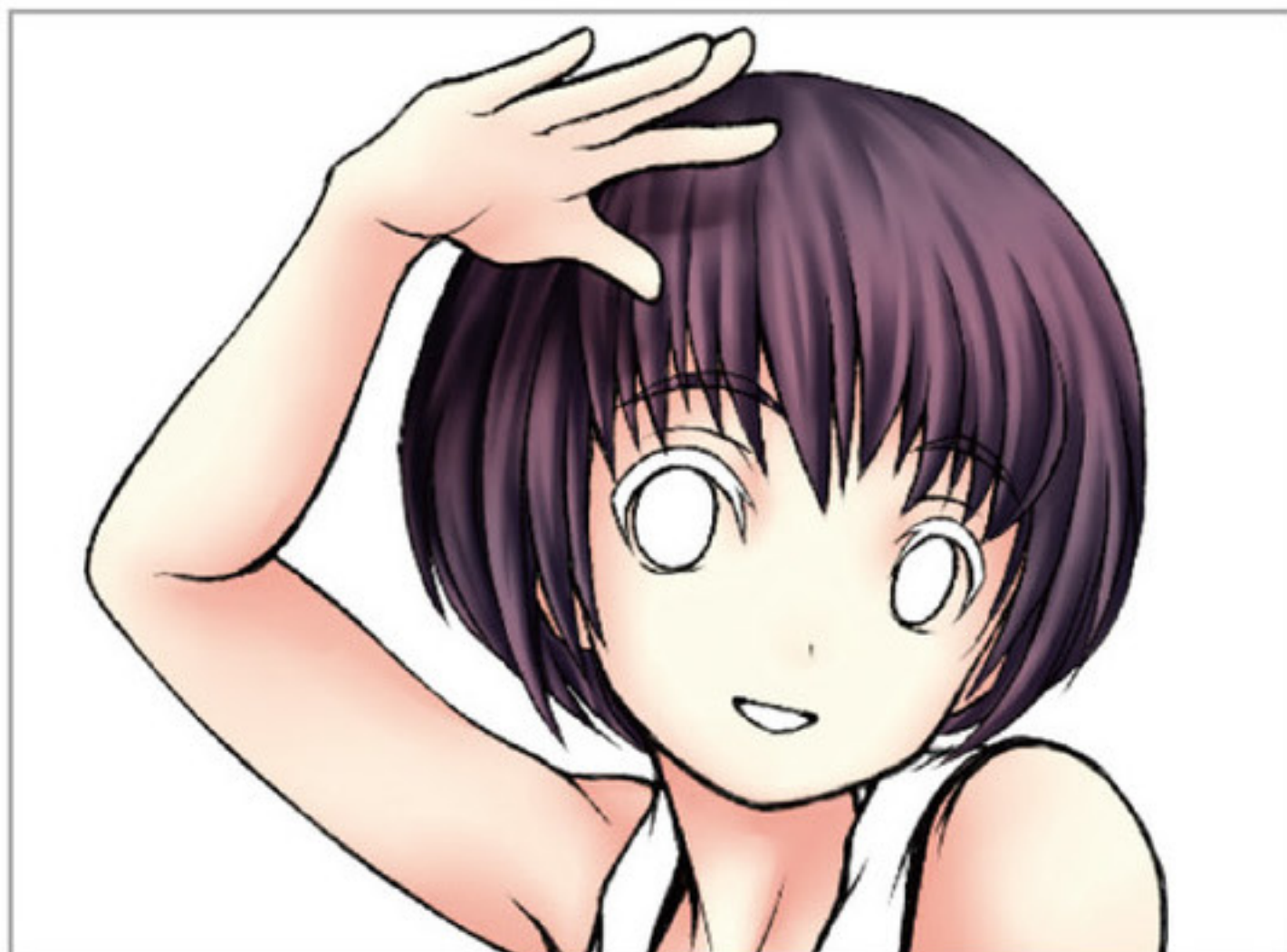
4

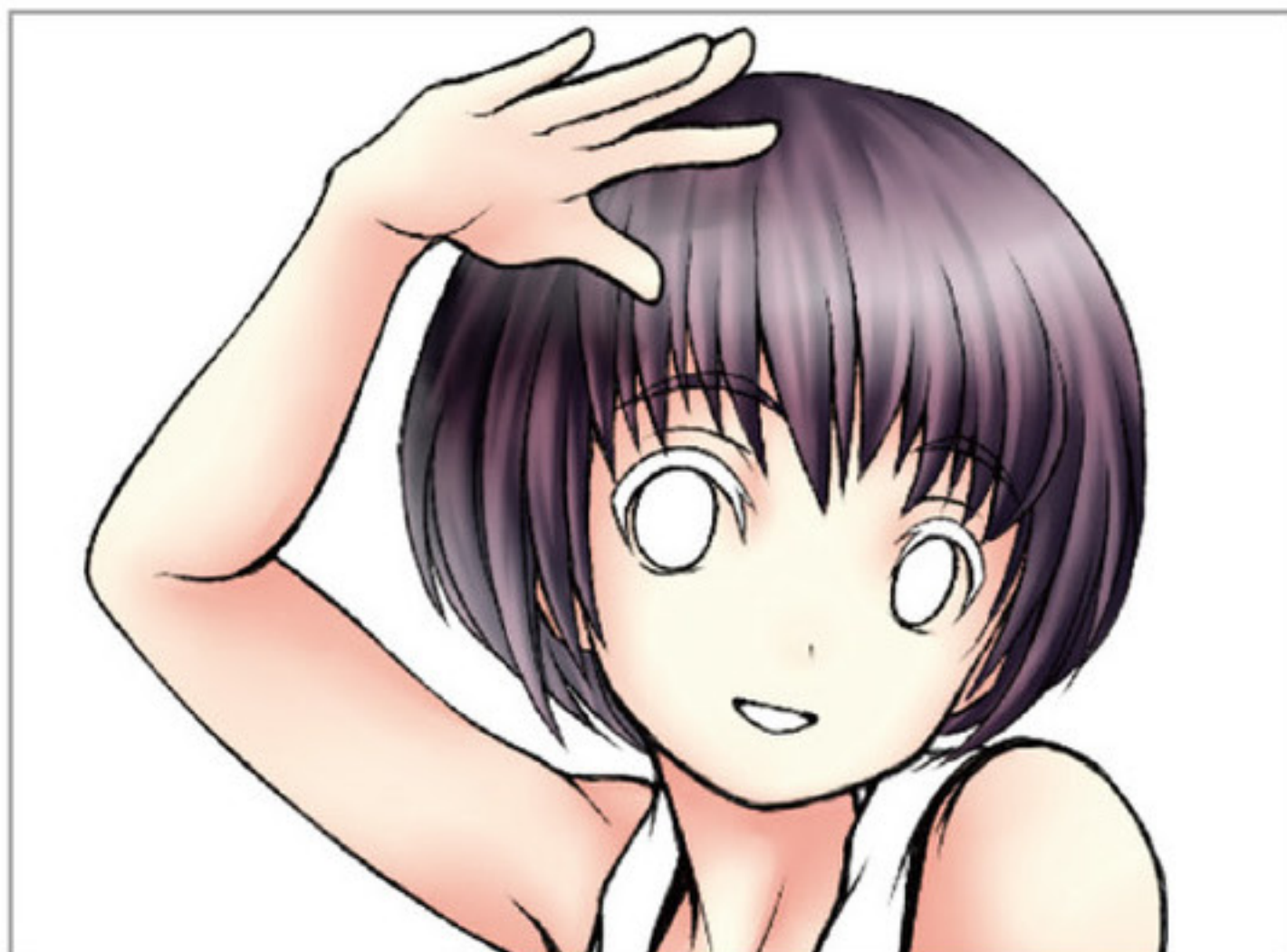
So, I decided to use the old watercolor brush to extend
the shadows and blur them to blend in. When I finished
painting and looked at the overall balance, I thought it would
be better to change the color of the hair itself if I was
going to draw the sea and sky in the background, so I
decided to paint it again.

and

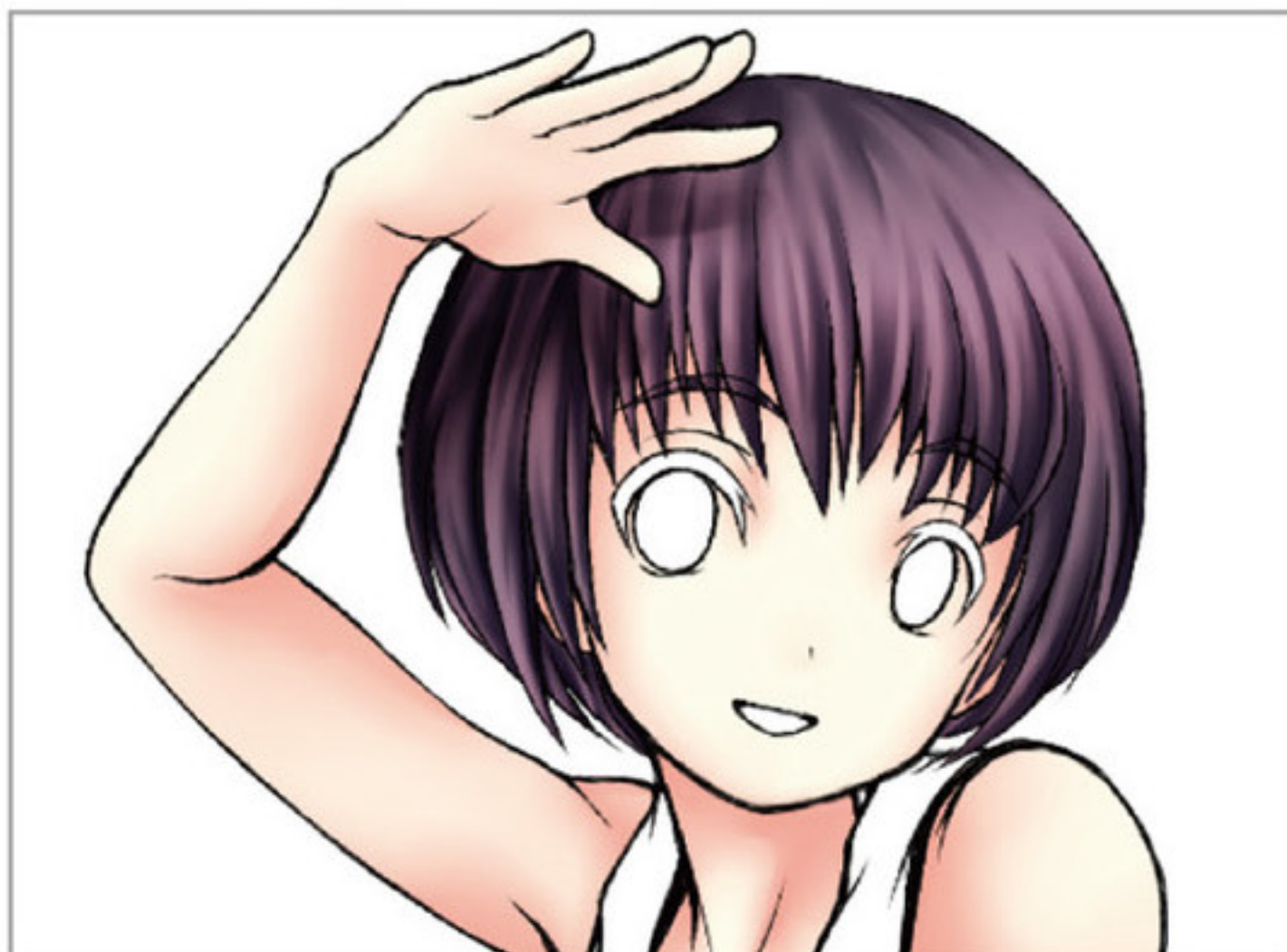
Since the background will be blue tones of the sea
sky, check "Protect opacity" for the base hair layer
5, and click "Fill layer" from "Layer" to blur the light
pink color. I filled it in with a different color.

multiplication,

I also changed the hair color to purple, and changed the layer to
so that the pale pink color of the underlying hair layer
blended in with the shadow color.

7

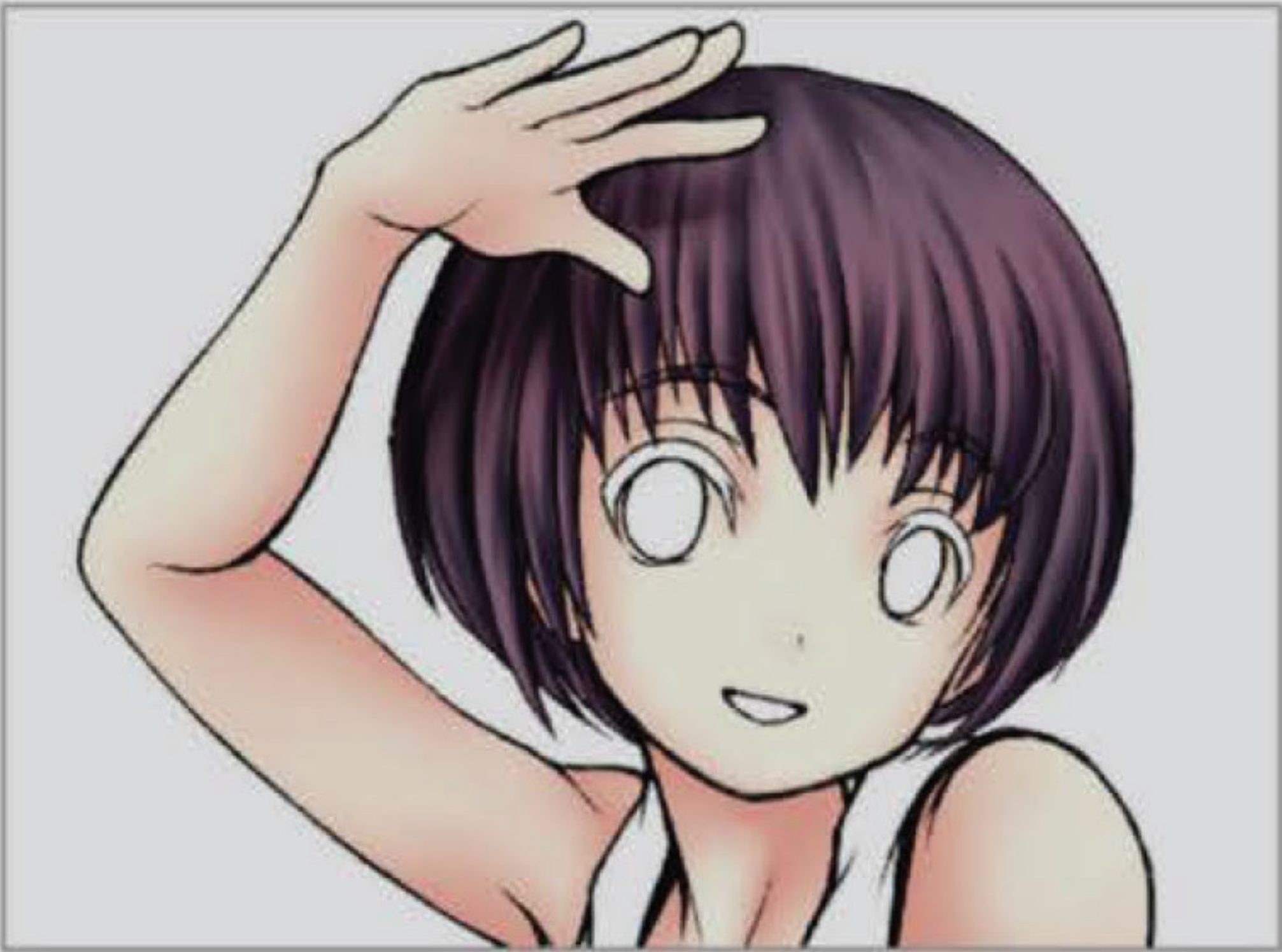
光の差す位置、いわゆる光源を考えて影を追加します。今回は光源を左上に設定して描いているので、手の影が髪の毛に落ちるはずです。そこで、手の影用のレイヤーを作り、下のレイヤーでクリッピングにチェックを入れ、レイヤーモードを乗算にして、少し濃い色で影を塗ってぼかします。

なお、光源は色を塗る前に必ず決めておきましょう。光源を決めておけば、影のつく場所がはっきりし、塗りの失敗が少なくなります。

8

髪に光を描き込みます。筆で白色を塗り、ぼかしツールでふわっとした光が髪に当たっているようにしました。

9

白色の光のレイヤーを、オーバーレイに変更し、光が強すぎるので、不透明度を35%くらいに調整しました。これで髪の毛の塗りは完成です。ハイライトや色味の調整は、最後の仕上げで行うことにします。

髪を塗る際に作ったレイヤーと効果はこのようになっている。髪レイヤーで基本の塗りをしたのち、髪影1とレイヤー9を使って、どちらも乗算で影を重ね、最後にレイヤー8で光を乗せるという流れ。光の調整は、合成モードを変えたり、不透明度を変えたりして、イメージに近づけていく

7

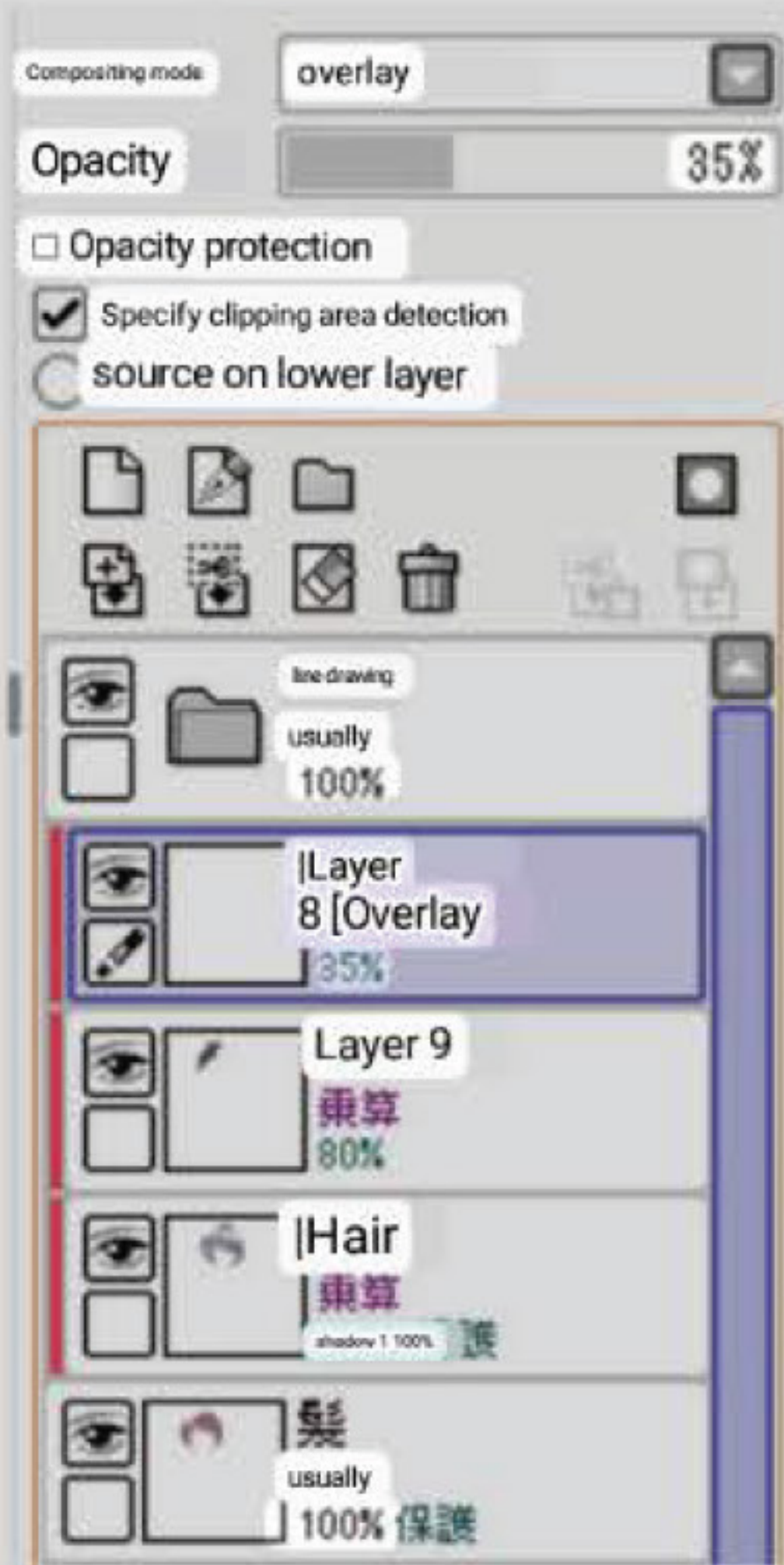
Add shadows considering the position of the light, the so-called light source. This time, the light source is set to the upper left, so the shadow of the hand should fall on the hair. So I created a layer for the hand shadows, checked clipping on the layer below, and set the layer mode to Multiply. Then use a slightly darker color to paint shadows and blur them. Be sure to decide on the light source before painting. If you decide on the light source, the places where the shadows will be cast will become clearer, and the chances of painting errors will be reduced.

8

Add light to your hair. I painted in white with a brush and used the blur tool to create a soft glow on the hair.

since

I changed the white light layer to Overlay, and the light was too strong, I adjusted the opacity to around 35%. The hair is now finished. Highlights and color adjustments will be done in the final touches.

Composting mode overlay
Opacity 35%
□ Opacity protection
☑ Specify clipping area detection source on lower layer

line drawing usually 100%
Layer 8 [Overlay 35%
Layer 9 乗算 80%
Hair 乗算 shadow 1 100% 護
髪 usually 100% 保護

Here are the layers and effects I created when painting the hair. After doing the basic coloring on the hair layer, I use hair shadows 1 and 9 to multiply the shadows, and finally layer 8 to add light. Adjust the light by changing the composition mode or changing the opacity to get closer to the image.

目を塗る

瞳

使用ブラシ…筆
最少サイズ…100%
ブラシ濃度…100%
ブラシ形状…通常の円形
ブラシテクスチャ…テクスチャなし
混色…50
水分量…0
色延び…80
手ブレ補正…15
筆圧：濃度・サイズ・混色、すべてにチェック
ブラシの硬さ…

瞳のぼかし1

使用ブラシ…ぼかし
最少サイズ…60%
ブラシ濃度…75%
ブラシ形状…通常の円形
ブラシテクスチャ…テクスチャなし
混色…80
水分量…100
色延び…90
ぼかし筆圧…100
手ブレ補正…15
ブラシの硬さ…

瞳ぼかし2

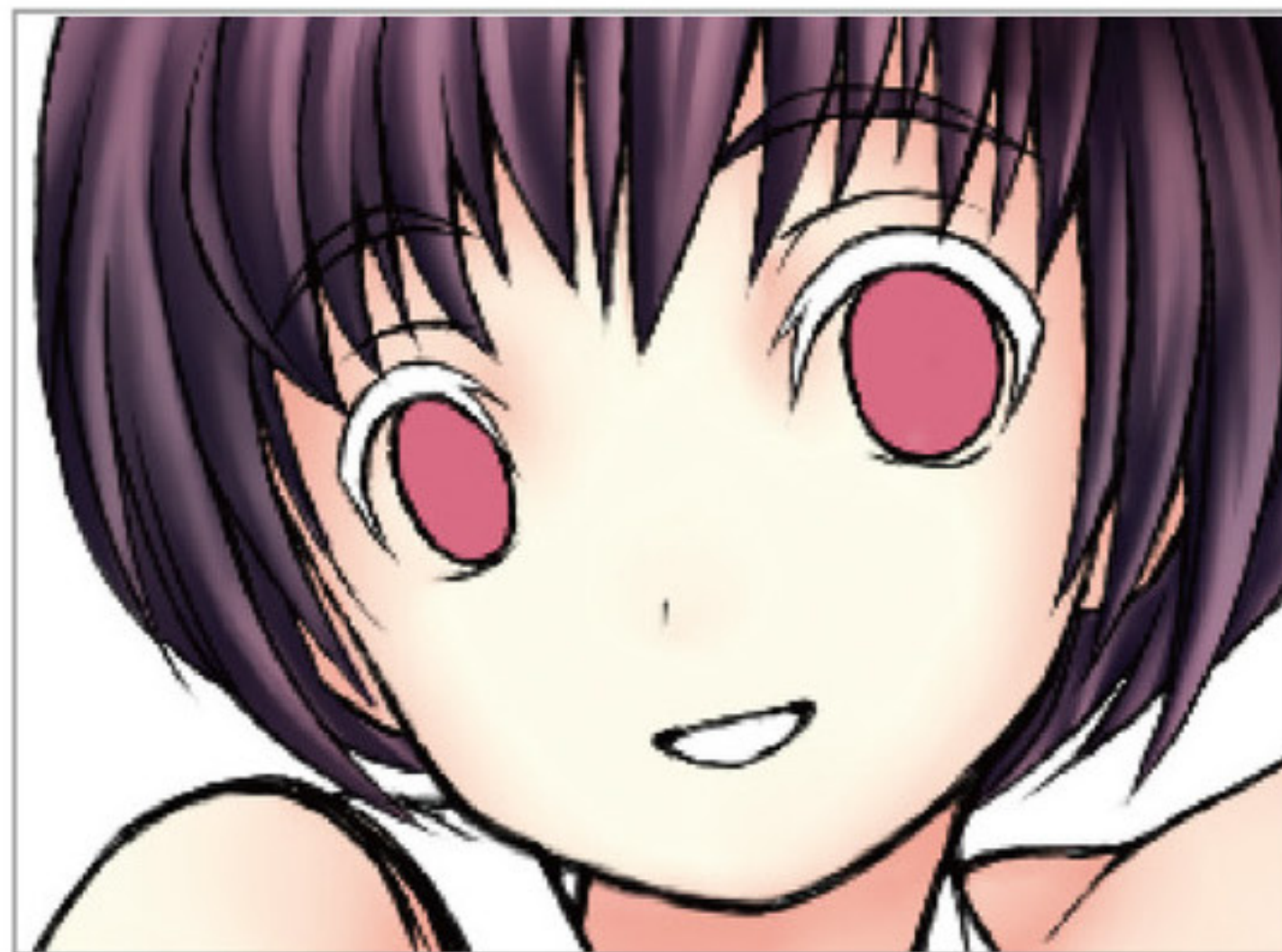
使用ブラシ…消しゴム
最少サイズ…5%
ブラシ濃度…25%前後
ブラシ形状…通常の円形
ブラシテクスチャ…テクスチャなし
手ブレ補正…15
ブラシの硬さ…

白目1 （ブラシの硬さ以外は、瞳と全く同じ）

使用ブラシ…筆
最少サイズ…100%
ブラシ濃度…100%
ブラシ形状…通常の円形
ブラシテクスチャ…テクスチャなし
混色…50
水分量…0
色延び…80
手ブレ補正…15
筆圧：濃度・サイズ・混色、すべてにチェック
ブラシの硬さ…

白目2

使用ブラシ…水彩筆
最少サイズ…20～30%
ブラシ濃度…100%
ブラシ形状…にじみ （強さ「100」）
ブラシテクスチャ…テクスチャなし
混色…85
水分量…35
色延び…90
ぼかし筆圧…60
手ブレ補正…15
筆圧：濃度・サイズ・混色、すべてにチェック
ブラシの硬さ…

1 　左右反転を使い、描きやすい向きで目を描くことにします。目のベースになるレイヤーを新規作成し、薄めの色で塗り潰します。今回は赤系の色で塗っています。

paint the eyes

·pupil

Brush used: Brush
Minimum size...100%
100% brush density
Brush shape: normal circle
Brush texture - no texture
Mixed colors··· 50
Moisture content · · · 0
Color extension... 80
Camera shake correction 15
Pen pressure: Density Size Mixing, all
check
Hardness of the brush

• eye blur 1

Brush used: Blur
Minimum size: 60%
Brush density···75%
Brush shape: normal circle
Brush texture: no texture
Mixed colors·· 80
Moisture content · · · 100
Color extension · · · 90
Blur pen pressure: 100
Camera shake correction 15
Hardness of the brush

Blur eyes 2

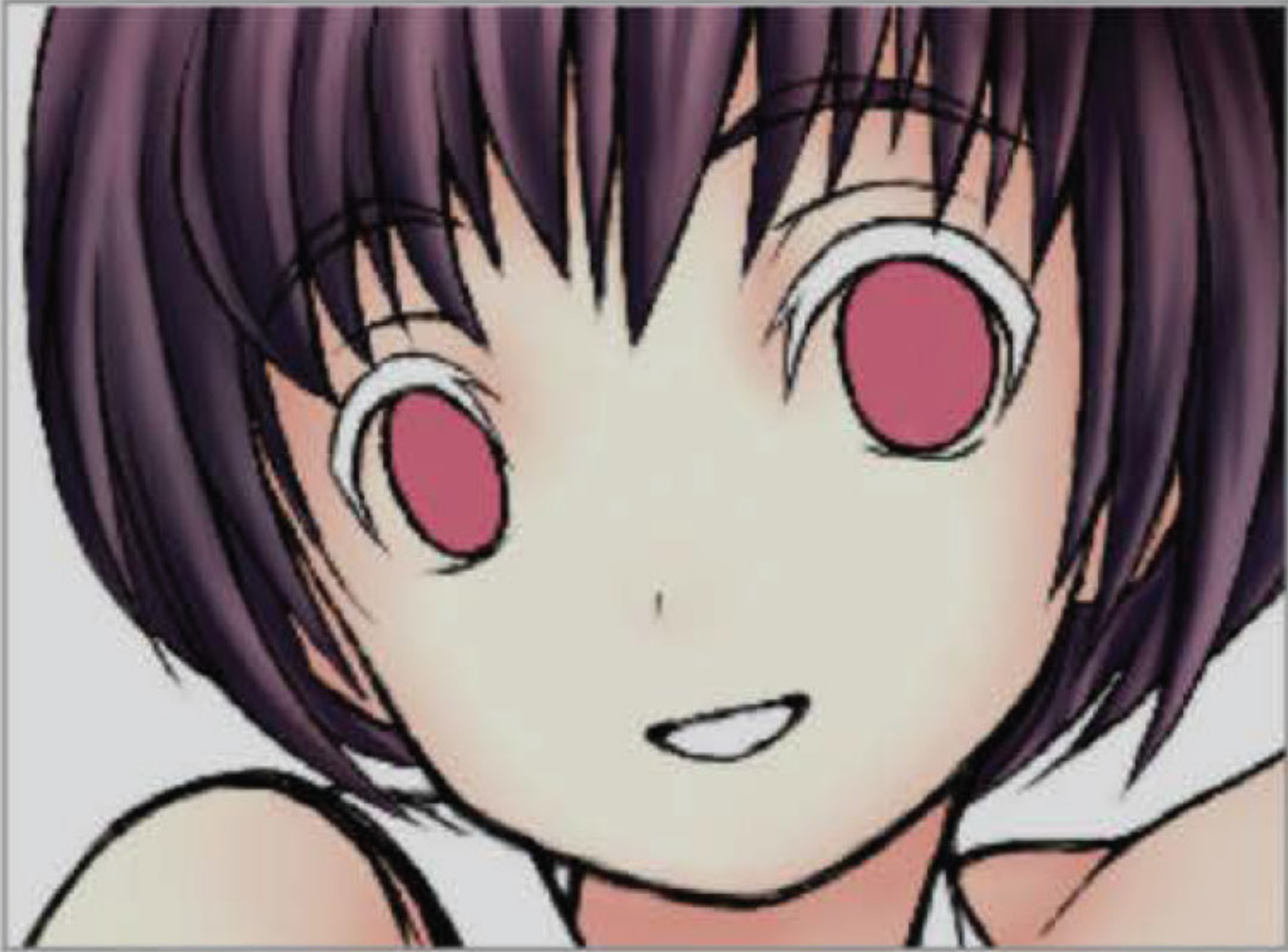
used brush eraser
Minimum size: 5%
Brush density: around 25%
Brush shape: normal circle
Brush texture - no texture
Camera shake correction 15
Hardness of the brush

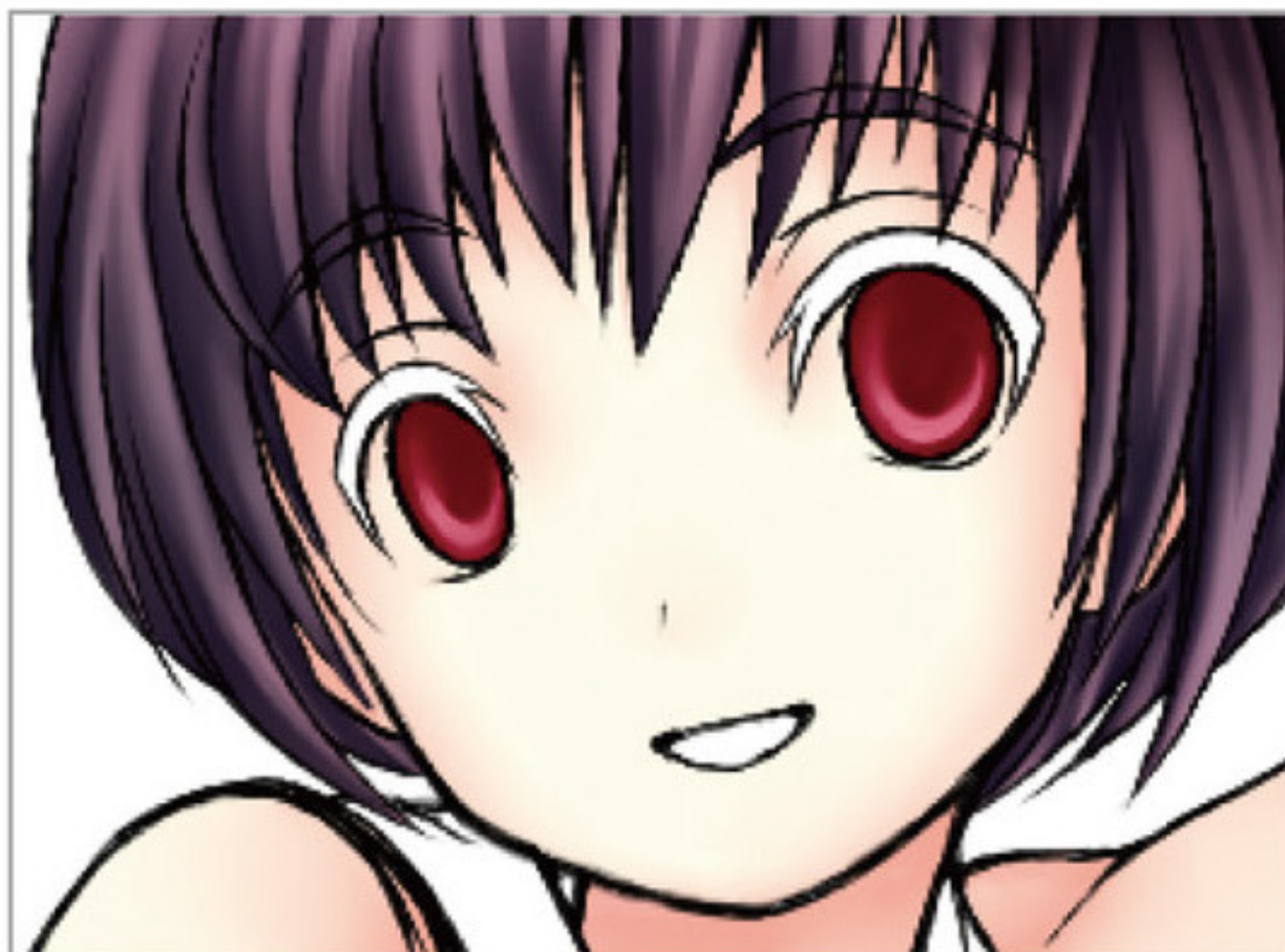
•White eye 1 (exactly the same as)

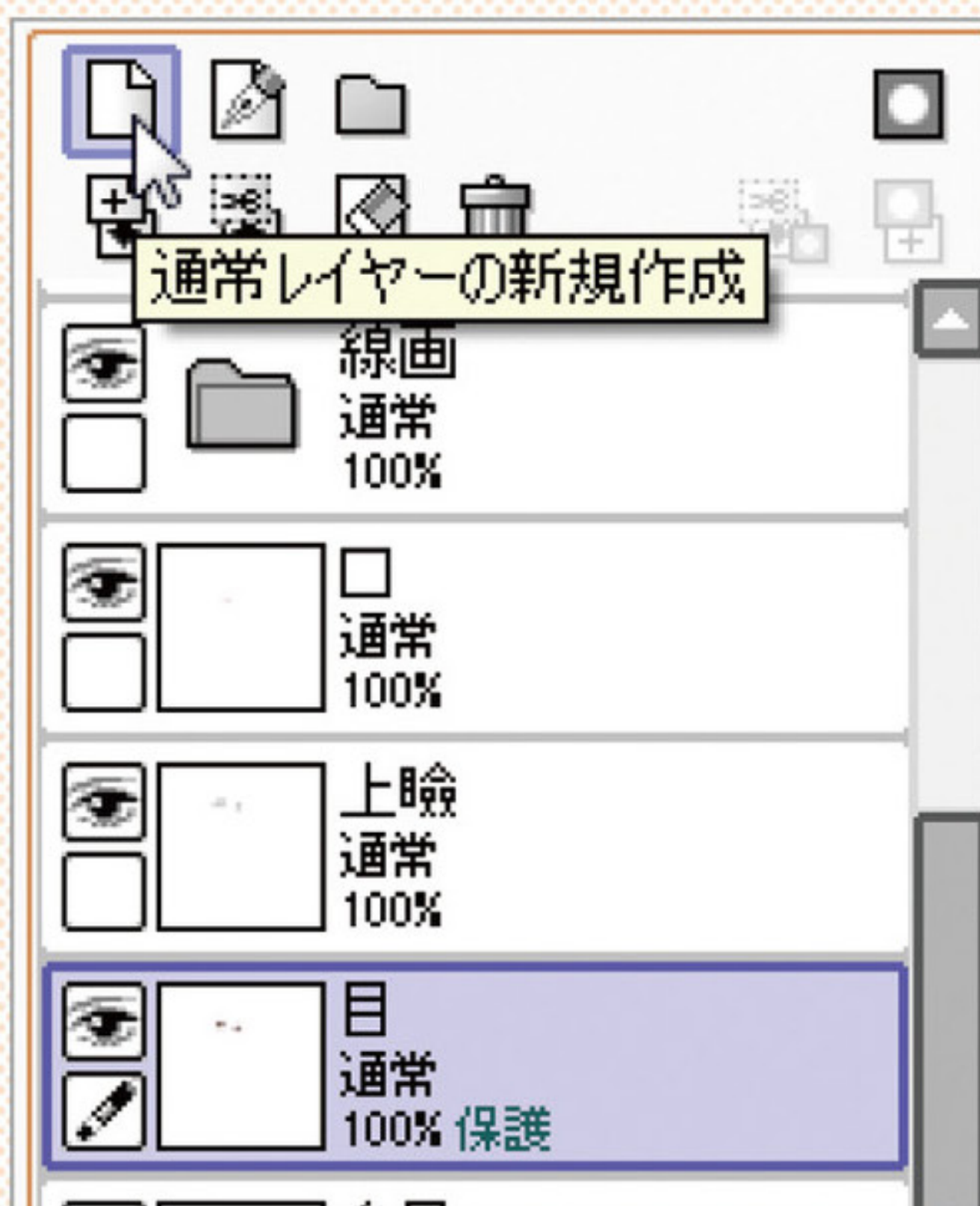
Brush used: Brush
Minimum size: 100%
100% brush density
Brush shape: normal circle
Plush texture - no texture
Blending···50
Moisture content···0
Color extension... 80
Camera shake correction ... 15
Pen pressure, density, size, mixed colors, all
check
Hardness of the brush

• Pewter 2

Brush used: watercolor brush
Minimum size: 20~30%
Brush density: 100%
Brush shape... Bleed (Strength "100")
Brush texture... No texture
Mixed colors · · · 85
Moisture content · · · 35
Color extension... 90
Blur pressure: 60
Camera shake correction 15
Pen pressure: Density Size Mixing, all
check
Hardness of the brush

1 I will use mirror flip to draw the eyes in an easy-to-draw direction. Create a new base layer for the eyes and fill it with a lighter color. This time I painted it in red color.

2 目のベースレイヤーの上に、瞳孔用のレイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れてクリッピングします。ベースの色よりも濃い色で、黒目の周りの虹彩は塗らずに中央の瞳孔と、瞳のフチを塗って少しぼかします。

3 2で塗った瞳孔のレイヤーを複製し、さらにぼかします。このレイヤーも「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れて、下のレイヤーとクリッピングし、レイヤーの合成モードを乗算にします。また、虹彩部分はぼかしでつぶれてしまわないよう、時々消しゴムツールで消して、明るい状態を保つようにします。

レイヤーの複製方法

同じ内容のレイヤーをもう1つ作りたい場合は、複製したいレイヤーを「通常レイヤーの新規作成」のアイコンにドラッグ＆ドロップします。

2 Create a layer for the pupil on top of the base layer of the eye, check "Clip at layer below" and clip. With a darker color than the base color, leave the iris around the black of the eye unpainted, and paint the center pupil and the edge of the pupil to blur it a little.

3 Duplicate the pupil layer painted in 2 and blur it further. Check "Clip at Layer Below" for this layer as well, clip it with the layer below, and set the blending mode of the layer to Multiply. Also, to avoid blurring the iris, use the eraser tool occasionally to keep it bright.

How to duplicate layers

If you want to create another layer with the same content, drag and drop the layer you want to duplicate onto the "Create new normal layer" icon.

usually New layer

line drawing

Usually

100%

Usually

100%

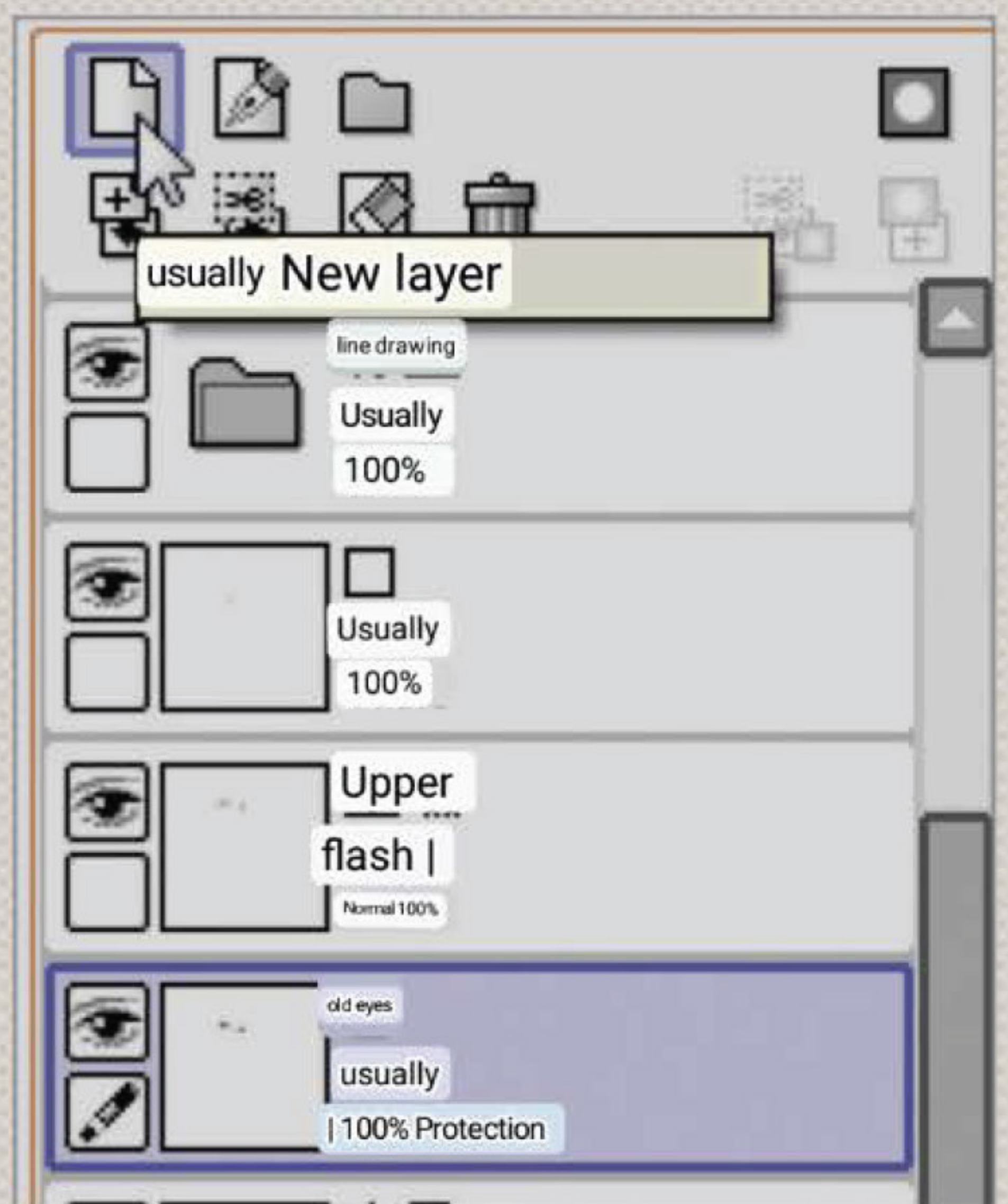
Upper

flash |

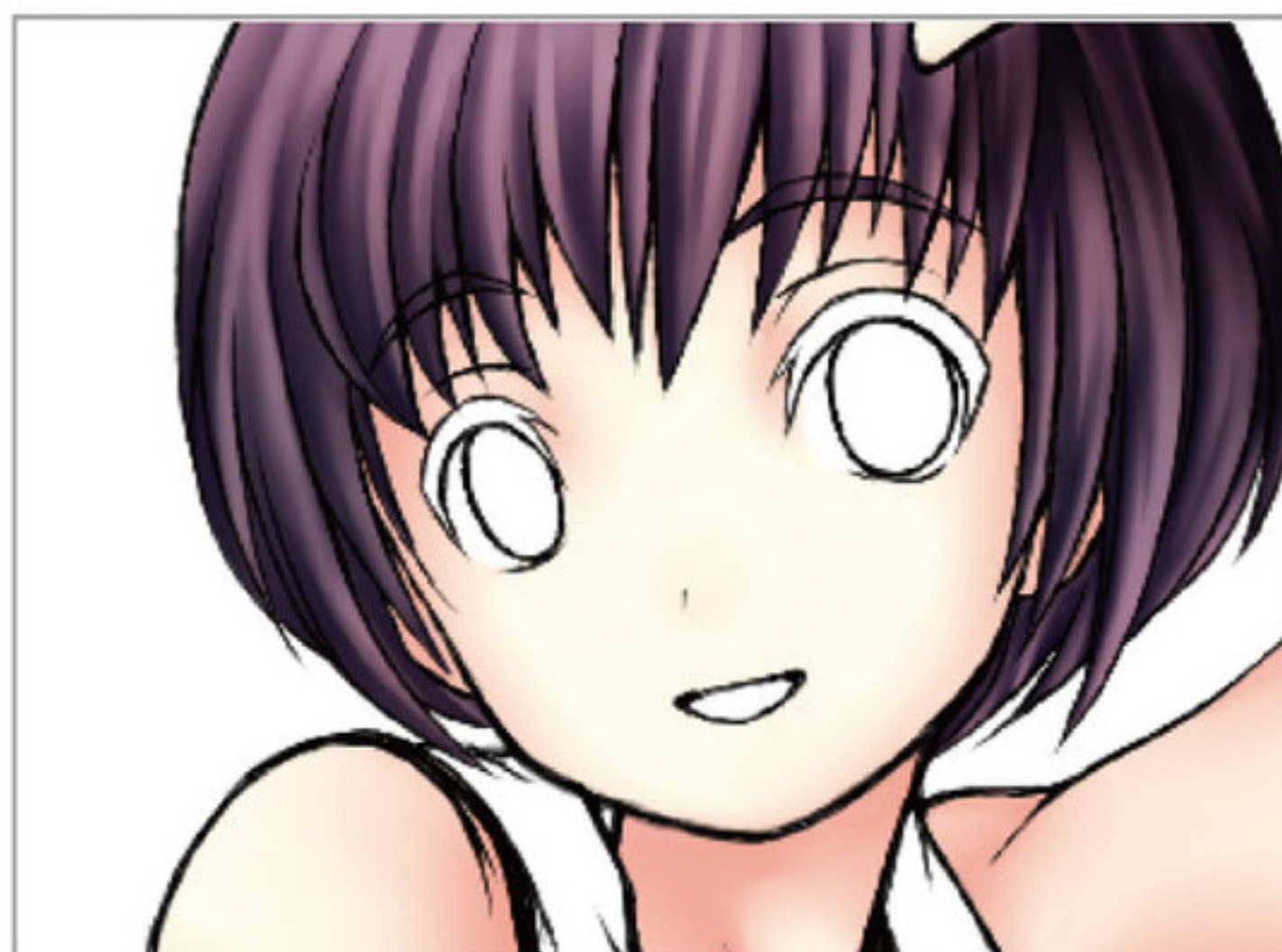
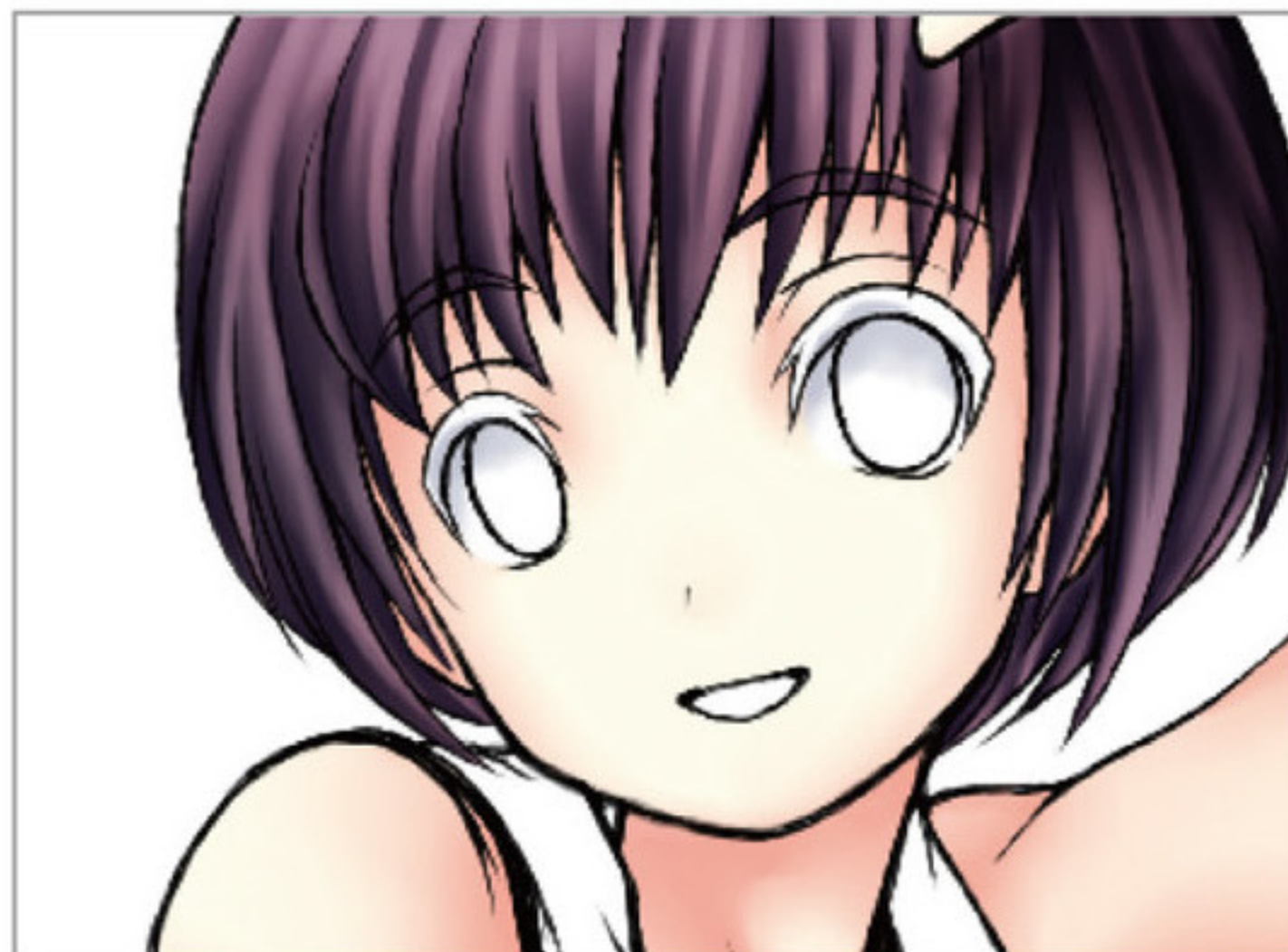
Normal 100%

old eyes

usually

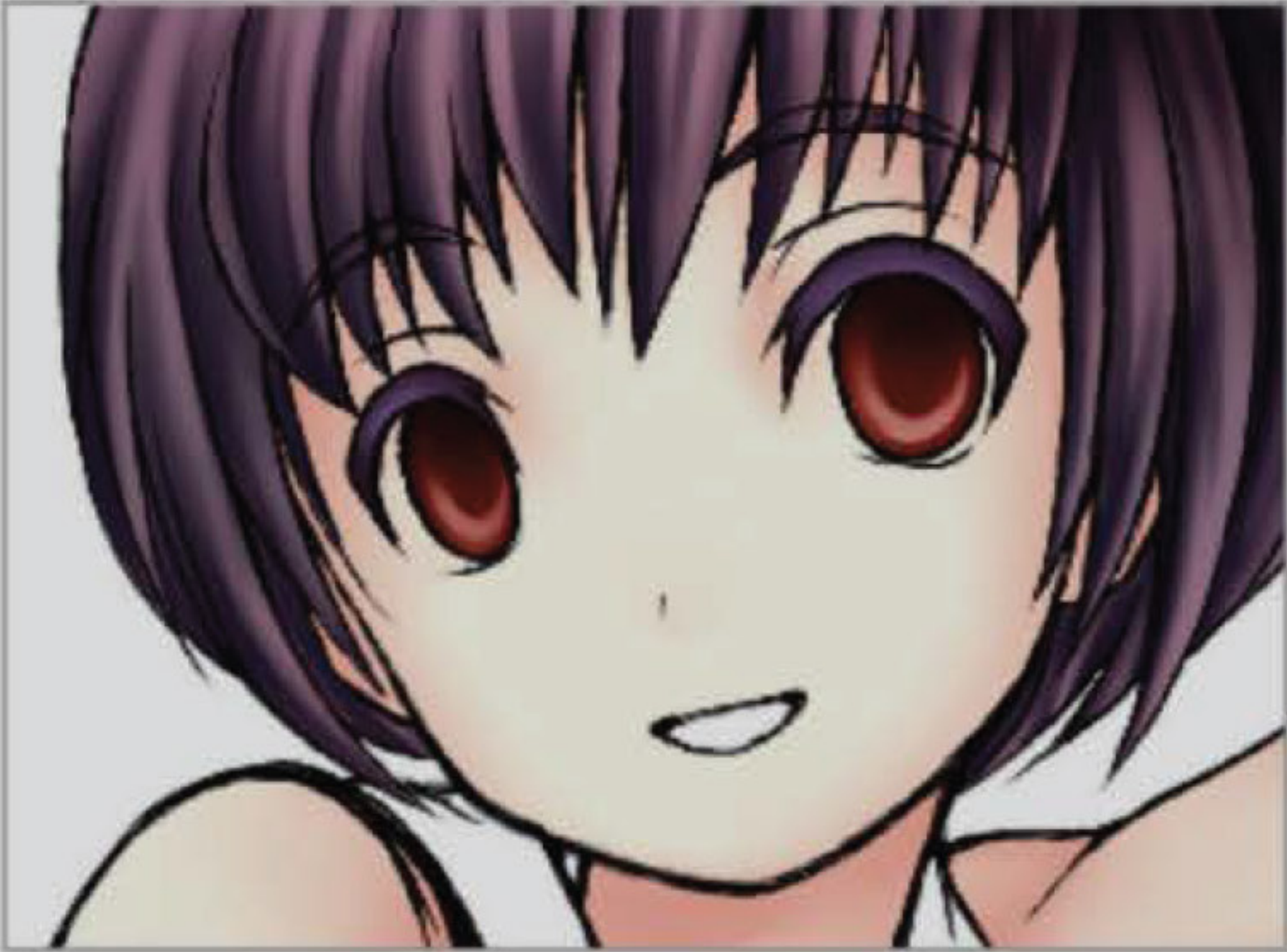
| 100% Protection

4 少し赤みが濃いので、色味を調整します。瞳孔のレイヤー2つを、目のレイヤーと統合し、画面上部の「フィルタ」から「色相・彩度」をクリックして、それぞれのスライダーの数値をいじって色を変えます。ここでは「色相＋10」「彩度－20」にしてみました。この機能は、色を塗り終わった後に、色味を調整したいときなどに便利です。

5 瞳の色味が調整できたところで、上まぶたの色を塗ります。髪の毛に近い色で塗り、エアブラシツールを使って、少しグラデーションをかけます。また、瞳の上側にはまぶたの影を塗っています。

6 一度、目とまぶたのレイヤーを非表示にして、白目の部分を塗ります。目のレイヤーの下に白目用のレイヤーを作り、筆ツールで塗り残しのないように、白色でぬります。肌との境目は弱くぼかすとよくなじみます。

7 5で、瞳にまぶたの影を入れましたが、白目にもまぶたの影を入れましょう。白目の影用のレイヤーを作り、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます。水彩筆で水色系のグレーを塗りましょう。上まぶたにそって、まぶたの形にカーブさせながら塗ります。

Merge

It's a little reddish, so I'll adjust the color.
the two pupil 4 layers with the eye layer,
click "Hue/Saturation" from "Filter" at the top of the screen, and change the color by adjusting the values of each slider. Here, I tried setting "Hue +10" and "Saturation -20". This function is useful when you want to adjust the color tone after coloring.

the

Now that the eye color has been adjusted, apply color 5 on upper eyelid. Paint with a color close to the hair and use the airbrush tool to add a little gradation. In addition, the eyelid shadow is painted on the upper side of the pupil.

part

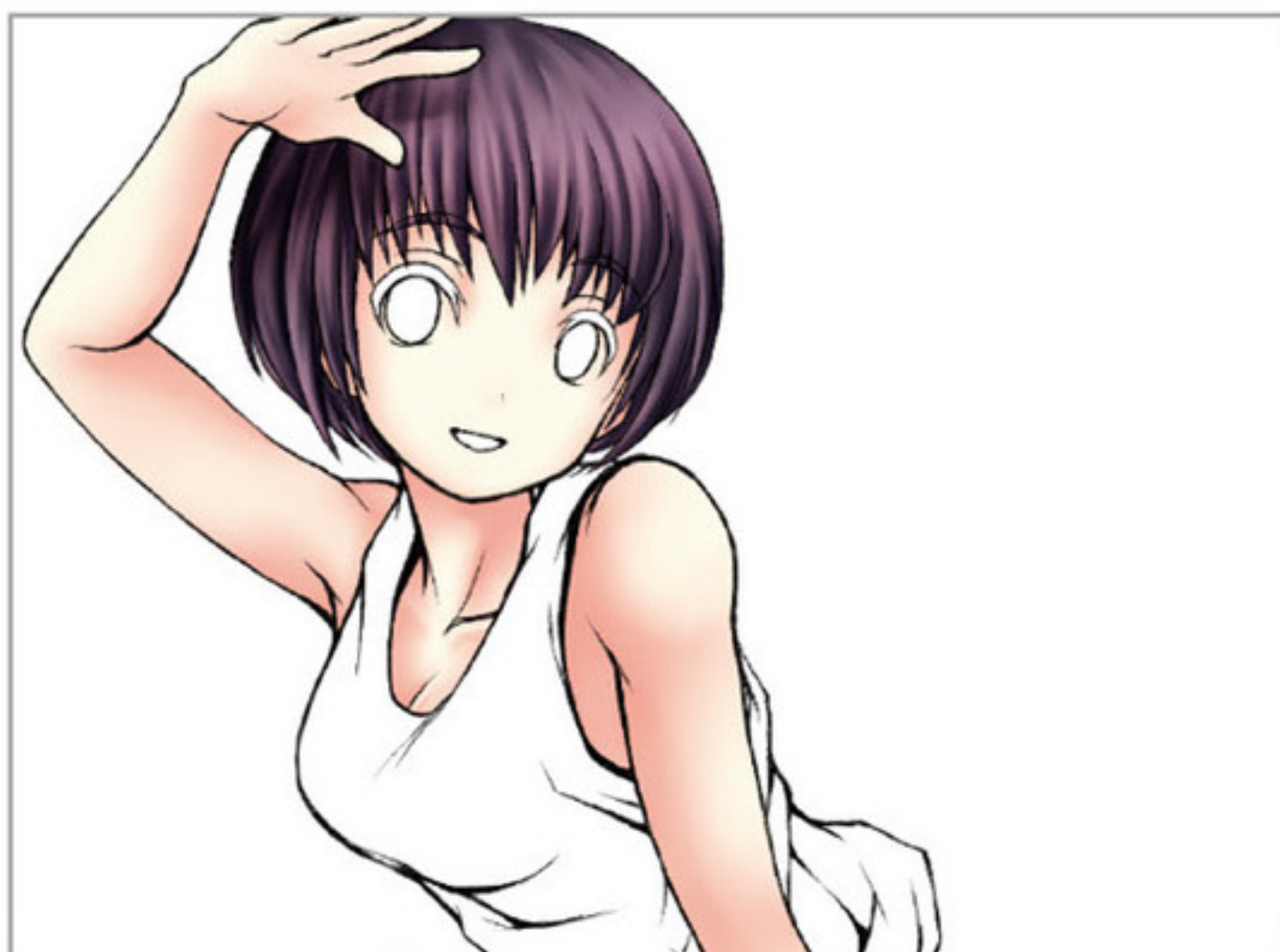
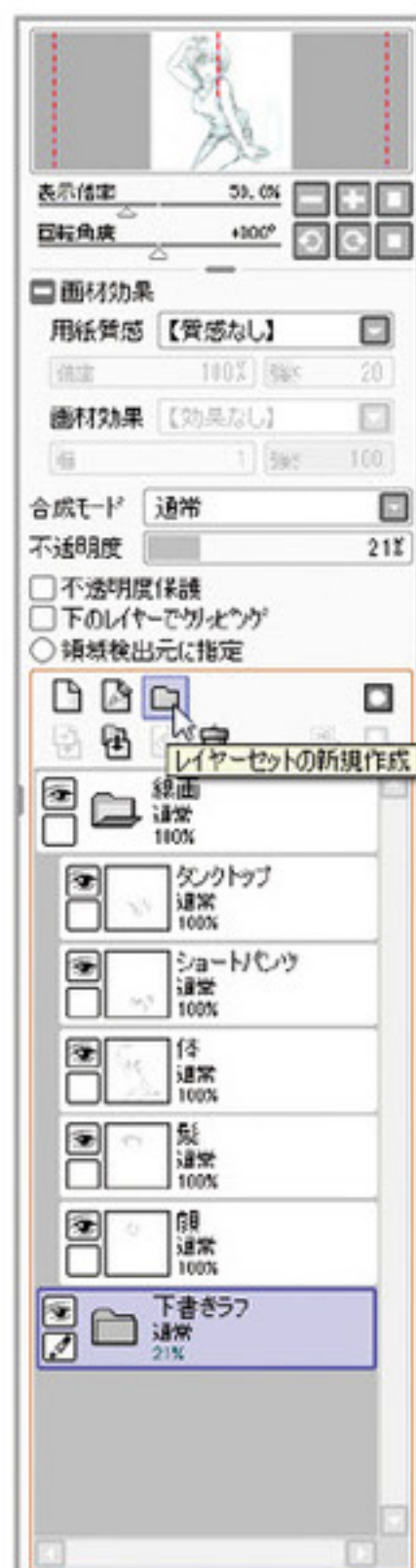
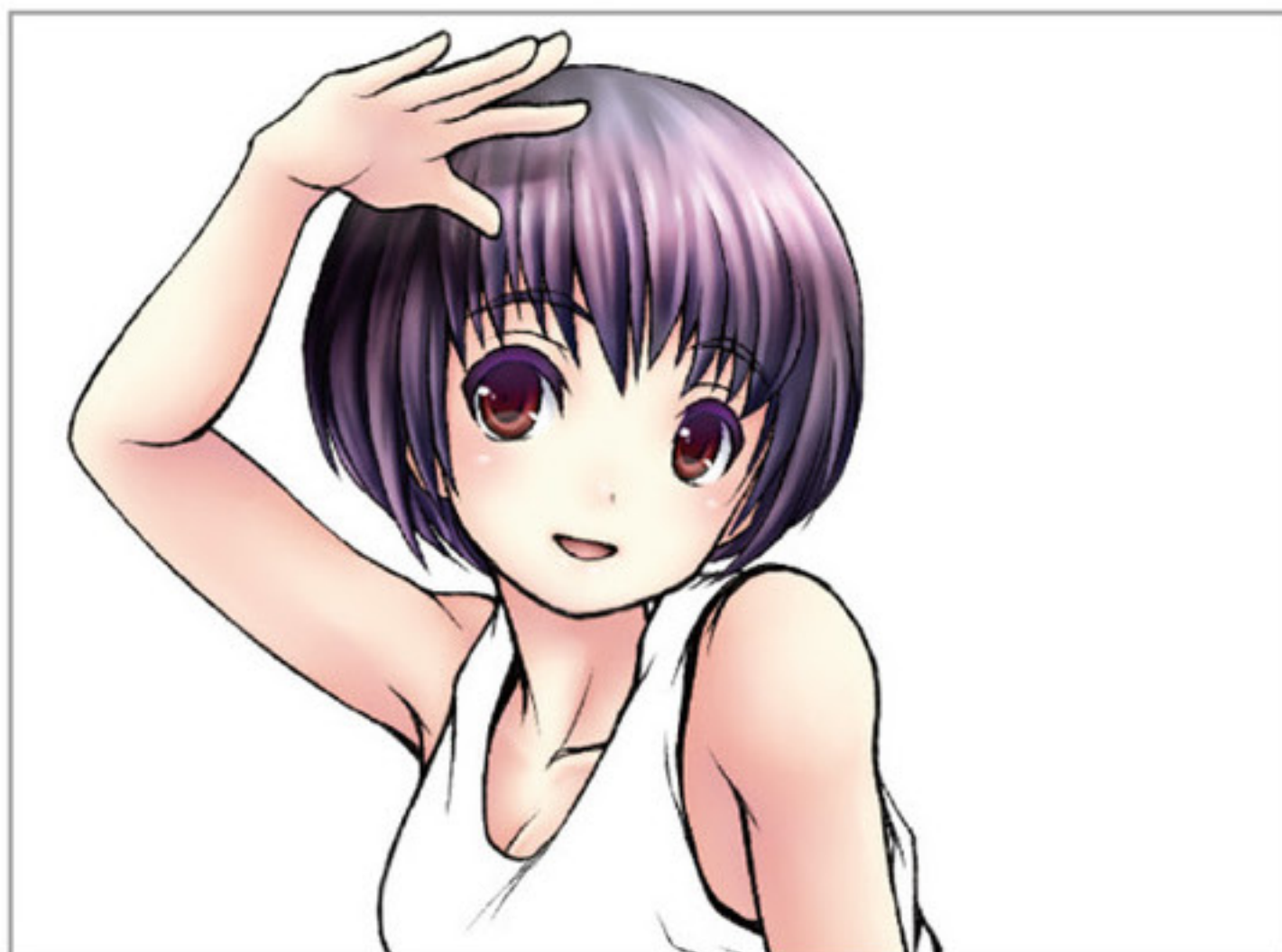
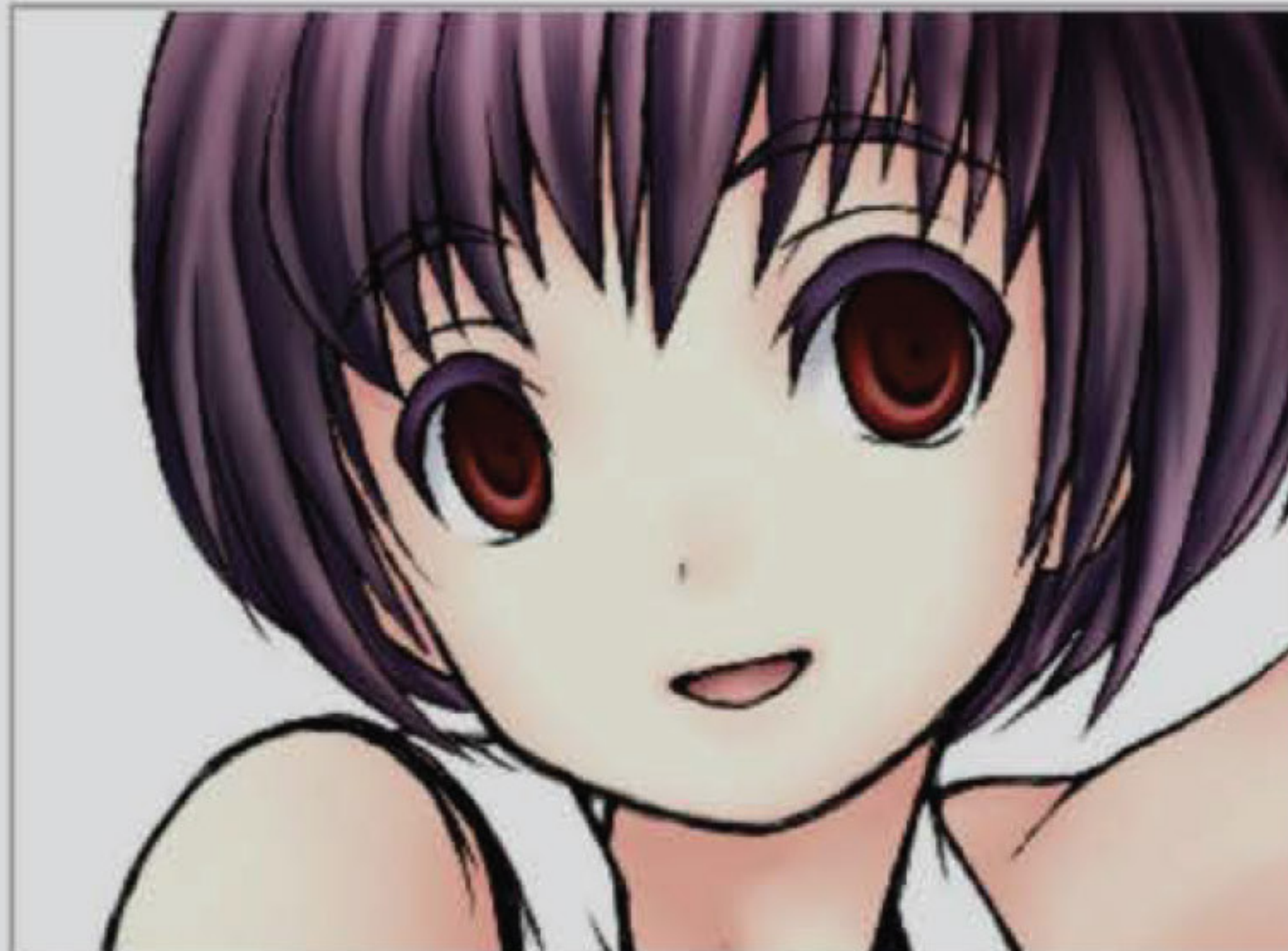
Once, hide the eye and eyelid layers and paint the 6 white of the eye. Create a layer for the whites of the eyes under the eye layer and fill it with white using the brush tool so that there are no areas left unpainted. The border with the skin is weak and blends well when blurred.

add

I added eyelid shadows to the eyes in step 5, but let's eyelid shadows to the white of the eye in step 7 as well. Create a layer for the shadows of the whites of the eyes and check "Clip at Layer Below". Let's paint light blue gray with a watercolor brush. Apply along the upper eyelid while curving into the shape of the eyelid.

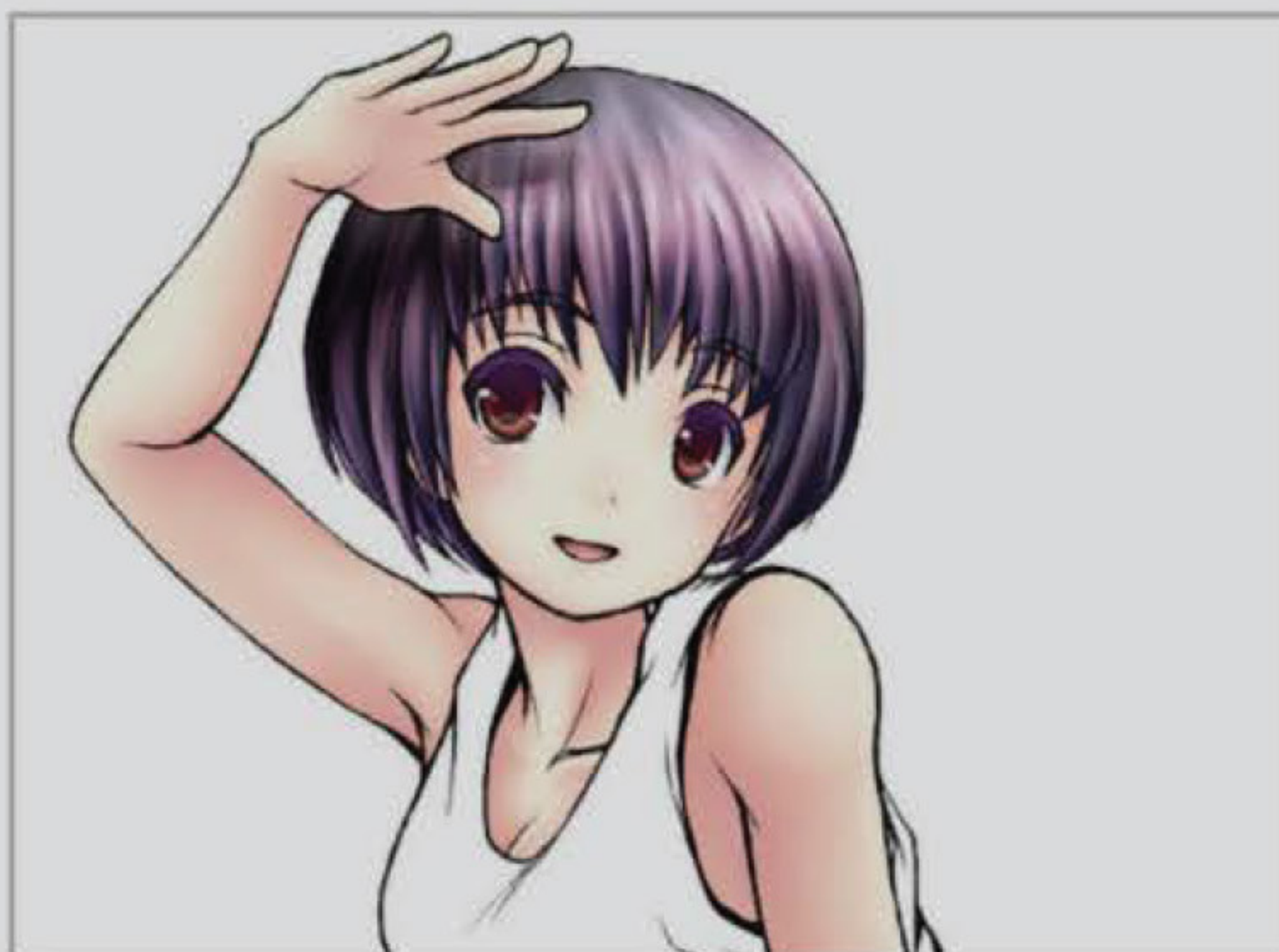
8 目とまぶたのレイヤーを表示し、瞳孔部分を書き足したり、全体を直したりして完成です。ついでに口の部分も塗っています。なお、肝心の目の中の光は、仕上げの際に入れます。

人物の完成

1 肌と髪、顔が塗れたところで、一応人物の完成となります。そこで、一度、レイヤーを整理しましょう。すぐにレイヤーを統合する人や、逆にずっとレイヤーを積み重ねたままの人など、描く人によってレイヤーの扱いはさまざまですが、絵の効果や内容がすぐにわかるよう、増えたレイヤーは統合したり、いらないレイヤーは捨てたりして整理しましょう。レイヤーセットを作って整理すると、入っている内容もわかりやすいので便利です。レイヤーセットについては、ペン入れのところでも紹介していますので、合わせてご覧ください（☞ P.64）。なお、レイヤーを整理する前は、必ずデータを保存するようにしましょう。

2 レイヤーの整理が終わったら、人物の仕上げをしましょう。線画の上に、ハイライト用のレイヤーを作り、髪の光を追加したり、目の光を入れます。仕上げの際も、左右を反転させてバランスが悪くなっていないかどうか確認することも忘れずに。合成モードもオーバーレイ、スクリーン、発光など、いろいろ試して、仕上げましょう。これで人物の完成とし、服の塗りにとりかかります。

8 Display the eye and eyelid layers, add the pupil part, and fix the whole thing to complete. I also painted the mouth area. In addition, the important light in the eyes is put in at the time of finishing.

• Completion of the character

have

Once the skin, hair, and face been painted, 1 the character is complete. So let's organize the layers once. Depending on the person who draws, the layers are treated differently, such as those who merge layers immediately, and those who keep layers stacked all the time. or discard unnecessary layers to organize them. It's convenient to create and organize layer sets so you can easily understand what's inside. Layer sets are also introduced in the Inking section, so please take a look at that as well (P.64). Remember to save your data before organizing your layers.

2 After arranging the layers, let's finish the character. On top of the lineart, I create a highlight layer to add hair light and eye light. When finishing, don't forget to flip it left and right to make sure it's balanced. Experiment with different composition modes, such as overlay, screen, and light emission, to perfect it. Now that the character is complete, I can start painting the clothes.

PART 4 服を塗る

服を塗ります。シワや布地の質感表現が重要なポイントになります。

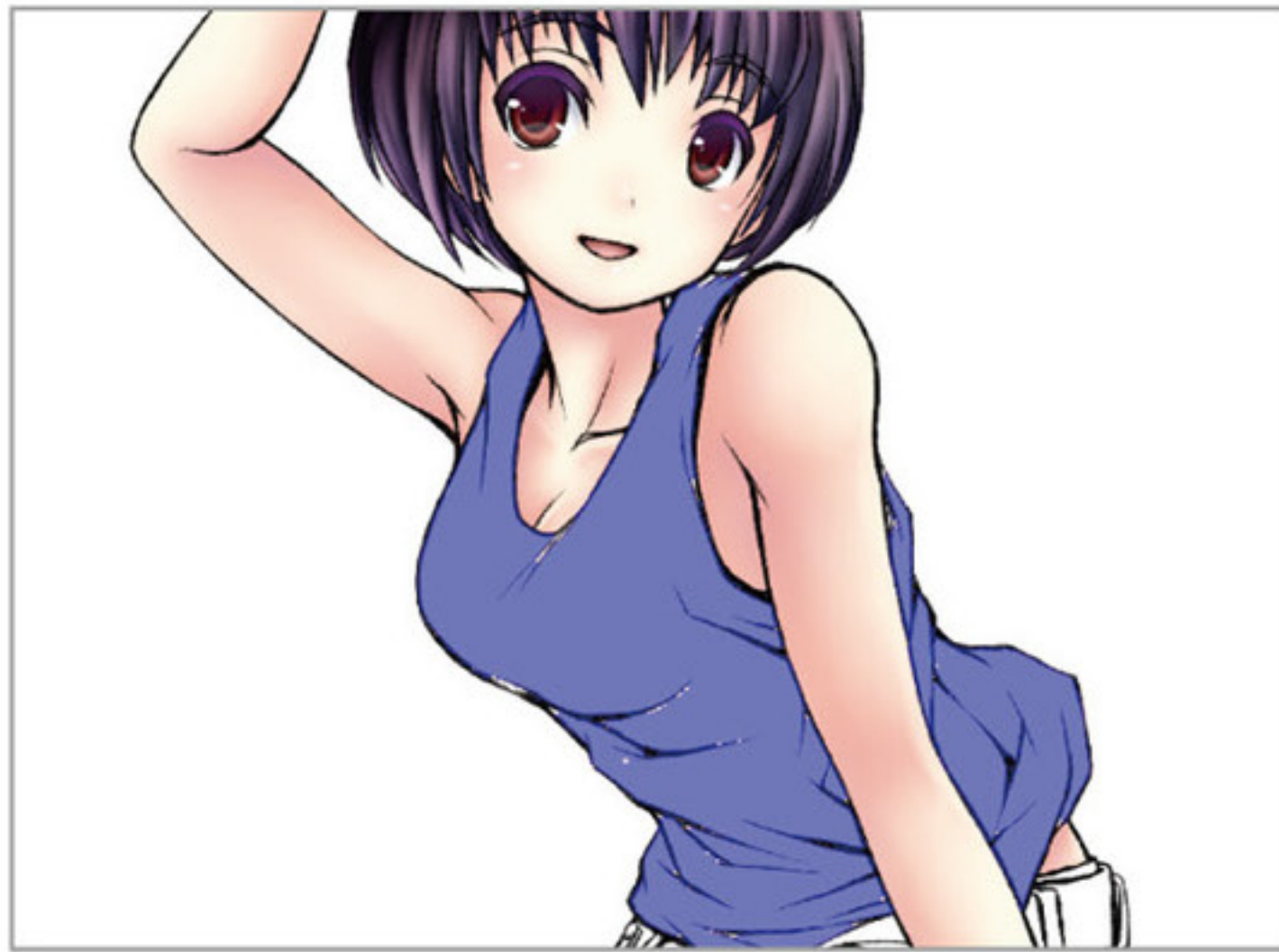
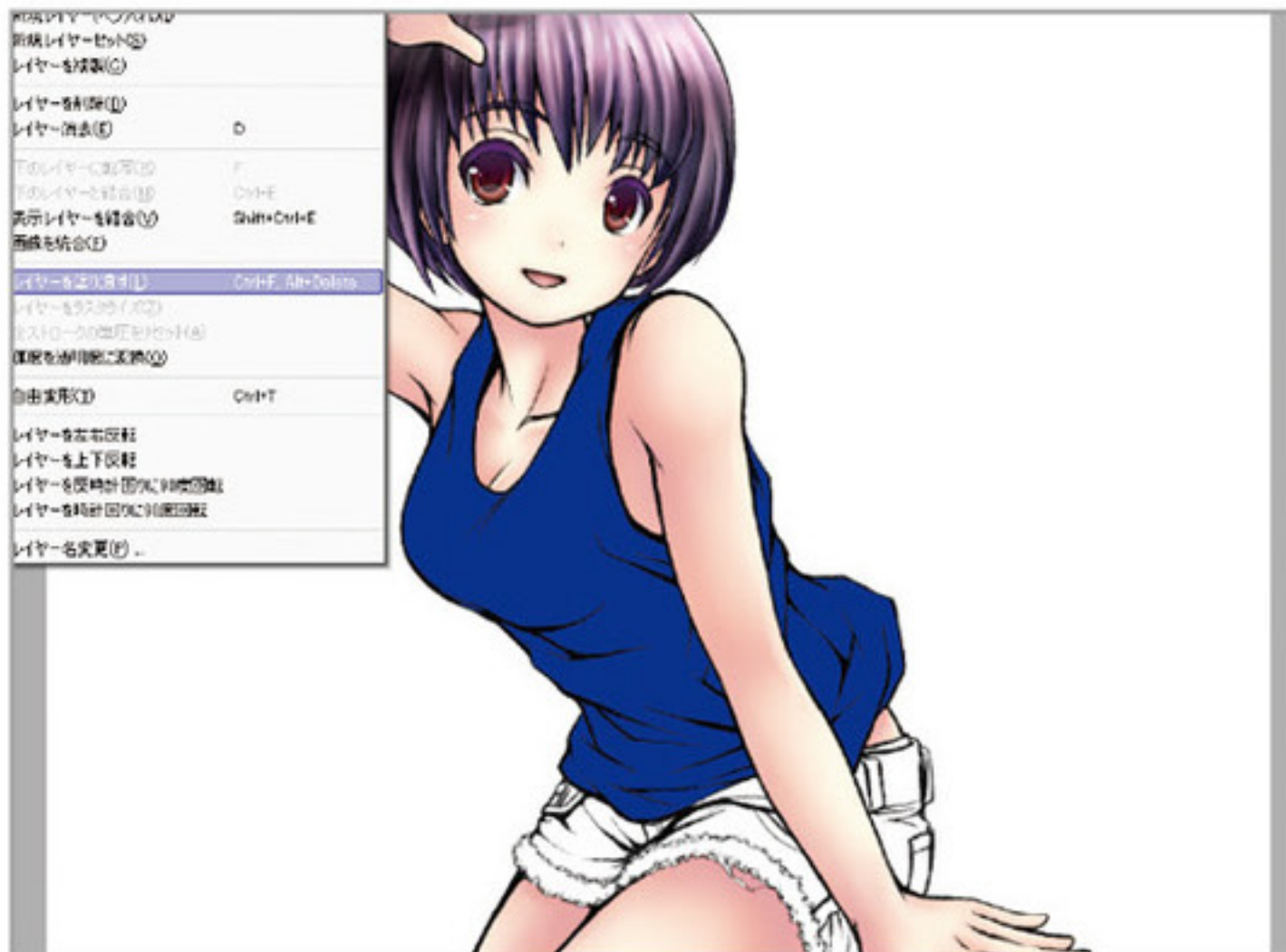
●タンクトップを塗る

●タンクトップ影

使用ブラシ…旧水彩
最少サイズ…0%
ブラシ濃度…40%前後
ブラシ形状…にじみ　（強さ「60〜70」）
ブラシテクスチャ…テクスチャなし
混色…22
水分量…57
色延び…59
手ブレ補正…15
ブラシの硬さ…

●影ぼかし

使用ブラシ…ぼかし
最少サイズ…60%
ブラシ濃度…50%前後
ブラシ形状…にじみ　（強さ「70〜80」）
ブラシテクスチャ…テクスチャなし
混色…76
水分量…100
色延び…44
ぼかし筆圧…100
手ブレ補正…15
ブラシの硬さ…

1　タンクトップは白で描きたいのですが、現状は背景も白なので塗り残りの確認などが難しいですね。そこで、一度タンクトップを別の色に変えて塗り潰し、すでにやった「不透明度保護」を使って白色に塗り潰すという作業を行います。まず、線画の下に新規のタンクトップ用のレイヤーを作ります。「自動選択」ツールを使ってタンクトップを選択します（画像は選択中の状態です）。どんな色でも構わないので、タンクトップを濃い色で塗り潰し、以前と同様、鉛筆ツール等で塗り残った部分を塗っていきます。

2　塗り残しがなくなったら「不透明度保護」にチェックを入れ、描画色に白色を選択して「レイヤー」から「レイヤーを塗り潰す」で白いタンクトップの下塗りができました。

PART 4 paint clothes

We paint clothes. Important points for expression of wrinkles and texture of fabric will be

◎ Paint a tank top

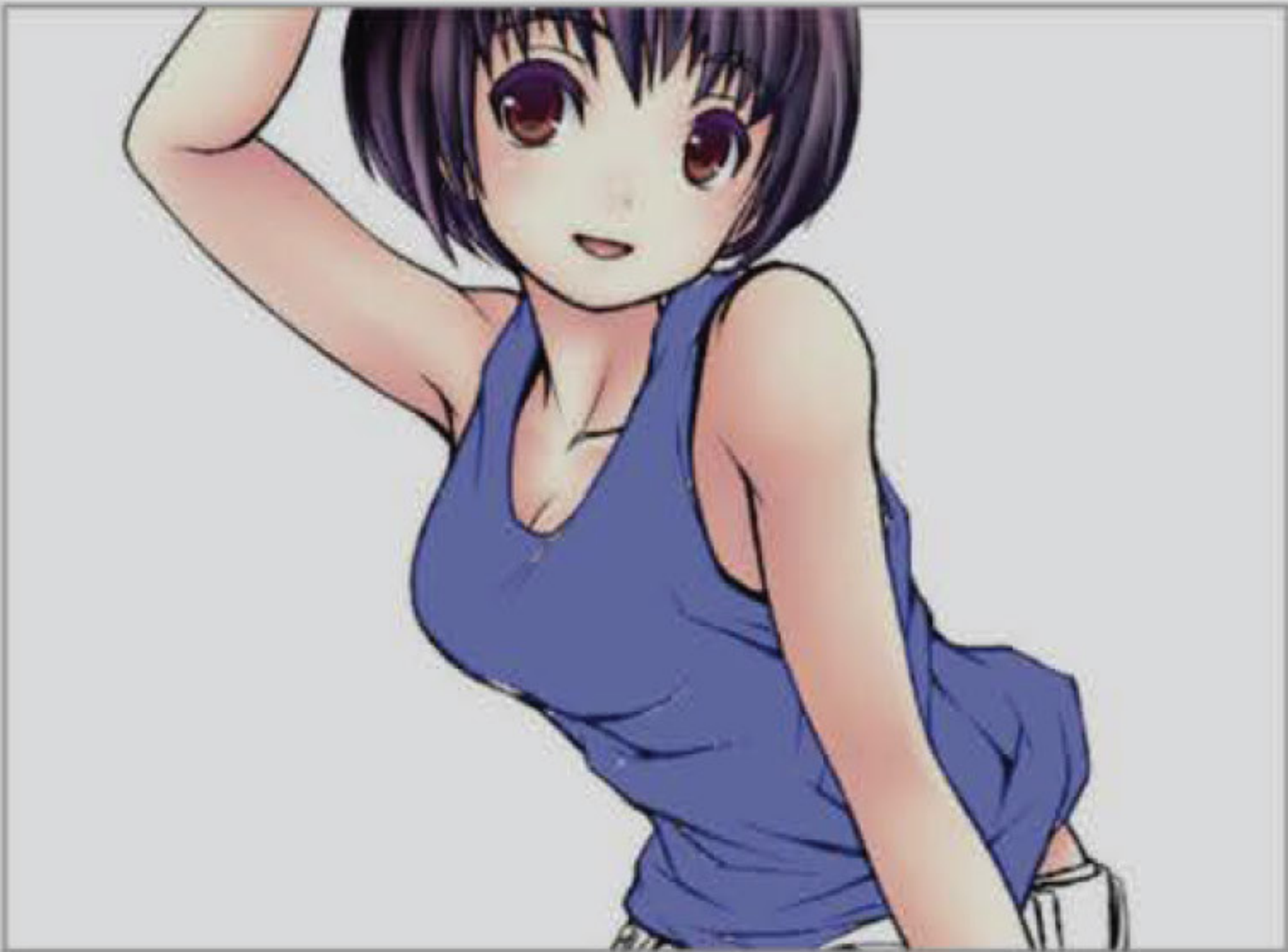
·Tank top 影

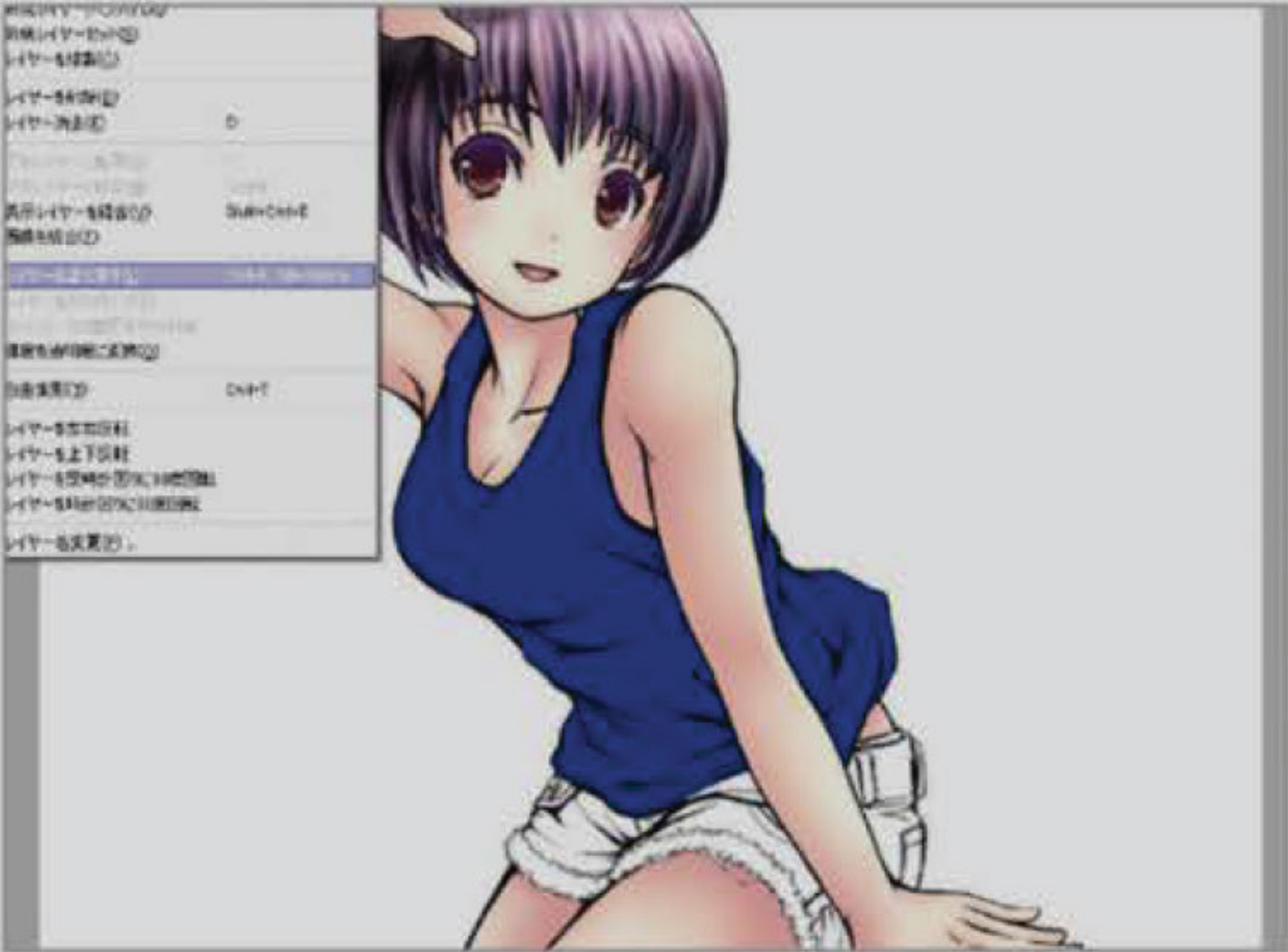
Brush used: old watercolor
Minimum size: 0%
Brush concentration:
Around 40% Brush shape: Bleed (strength
"60-70") Brush texture: No texture
Mixed colors•••22
Moisture content • • • 57
Color extension..59
Camera shake correction ... 15
Hardness of the brush

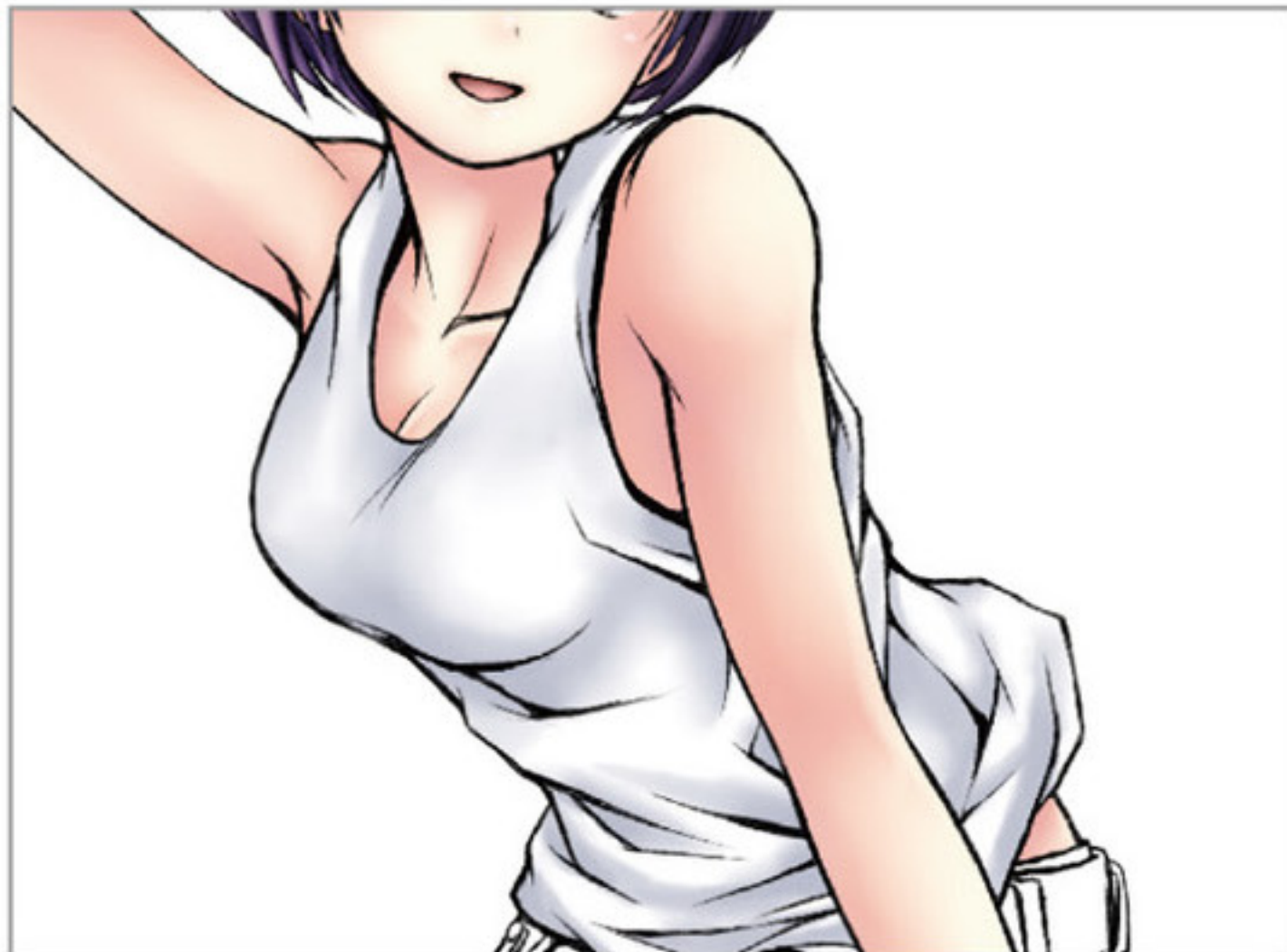
Blur shadow

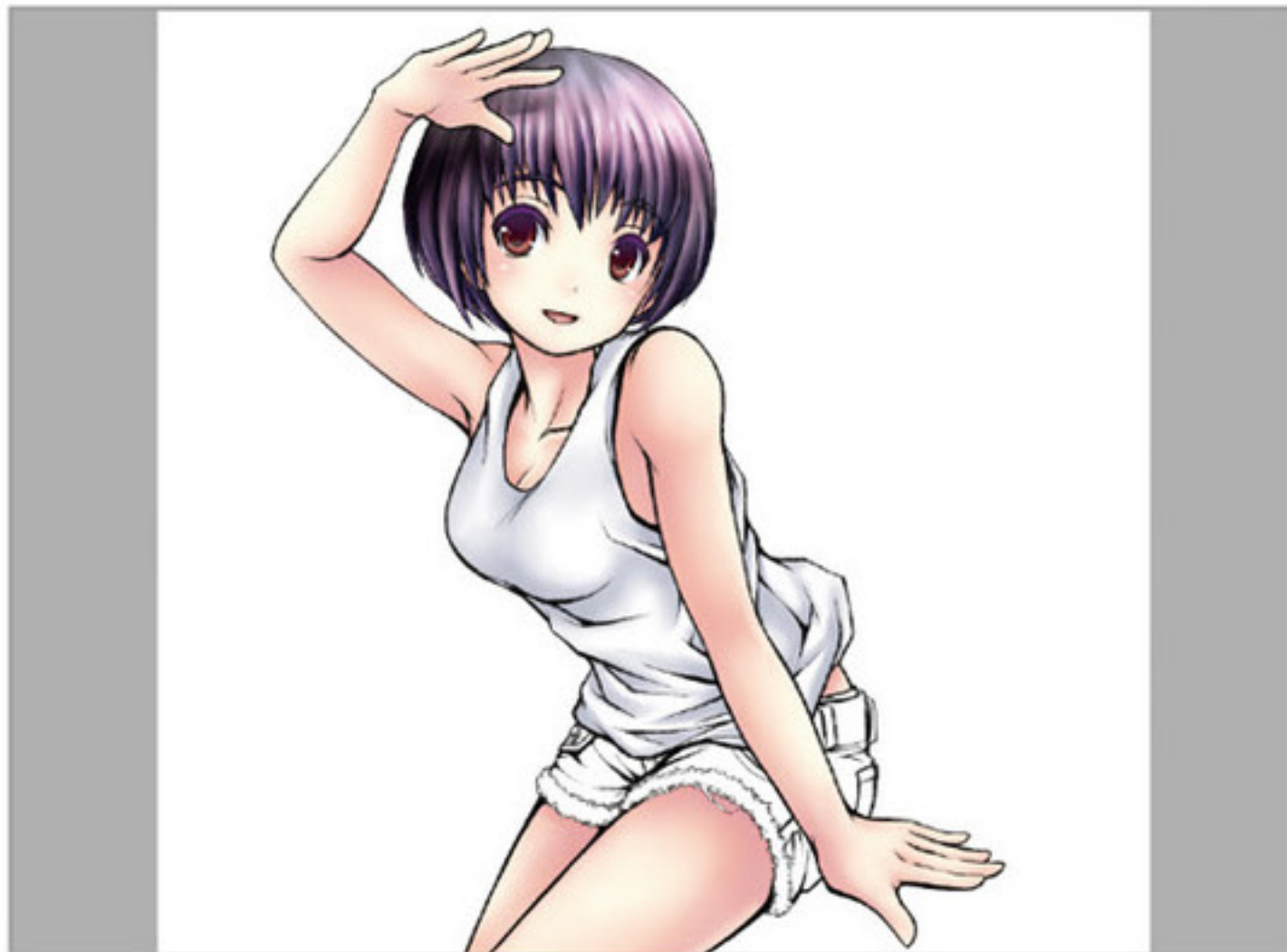
Brush used: Blur
Minimum size: 60%
Brush density: around 50%
Brush shape••• Bleed (strength "70~80")
Brush texture: no texture
Mixed colors • • • 76
Moisture content••• 100
Color extension•••44
Blur pen pressure: 100
Camera shake correction 15
Hardness of the brush

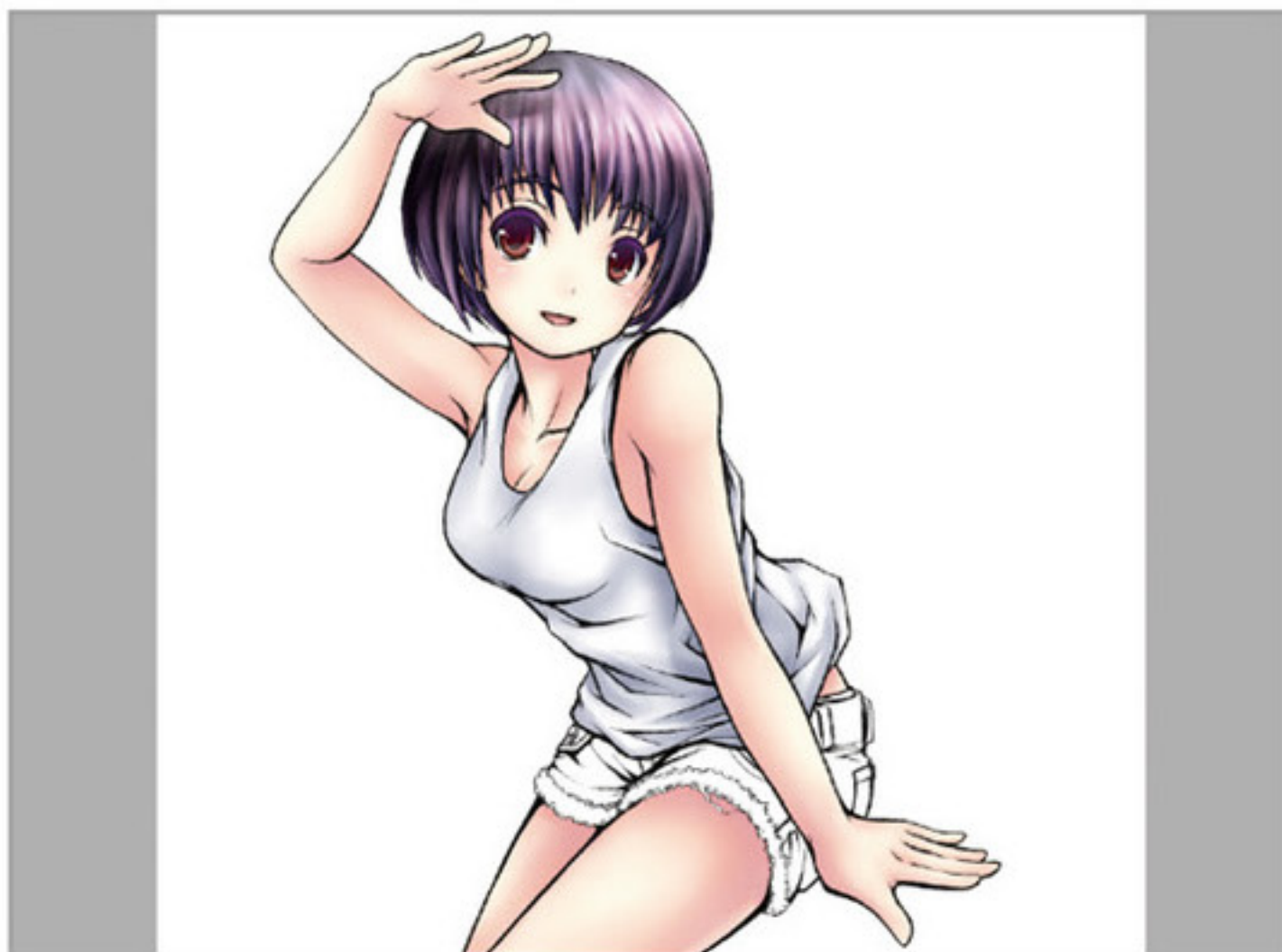
currently

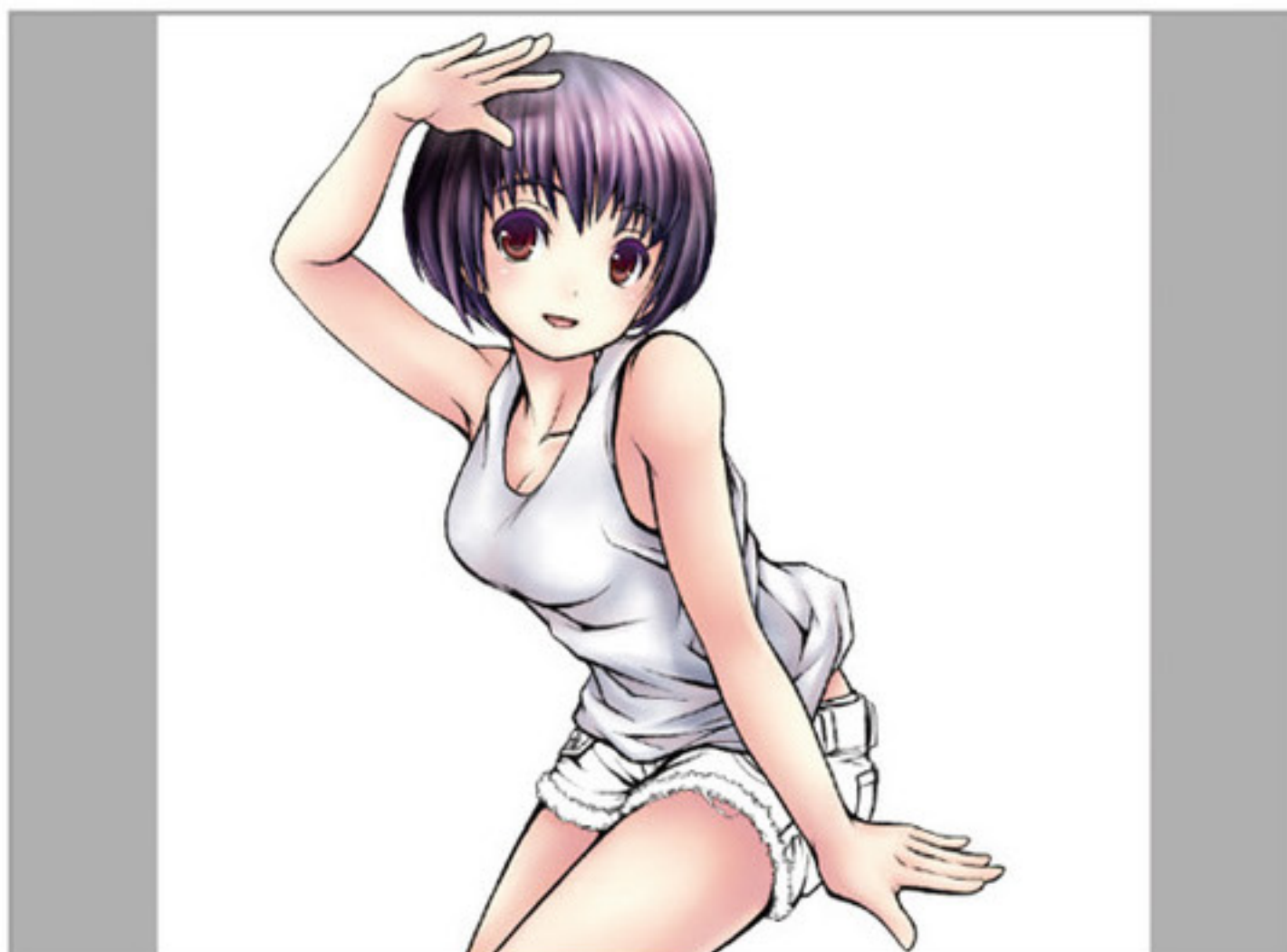
I'd like to draw the tank top in white, but the background is also white, so it's difficult to check the rest of the paint. Therefore, I will change the tank top to another color and fill it in, and then use the "opacity protection" that I have already done to fill it in white. First, create a new tank top layer under the line art. Use the Auto Select tool to select the tank top (selected in the image). Fill in the tank top with a darker color as it doesn't matter what color you choose.

2

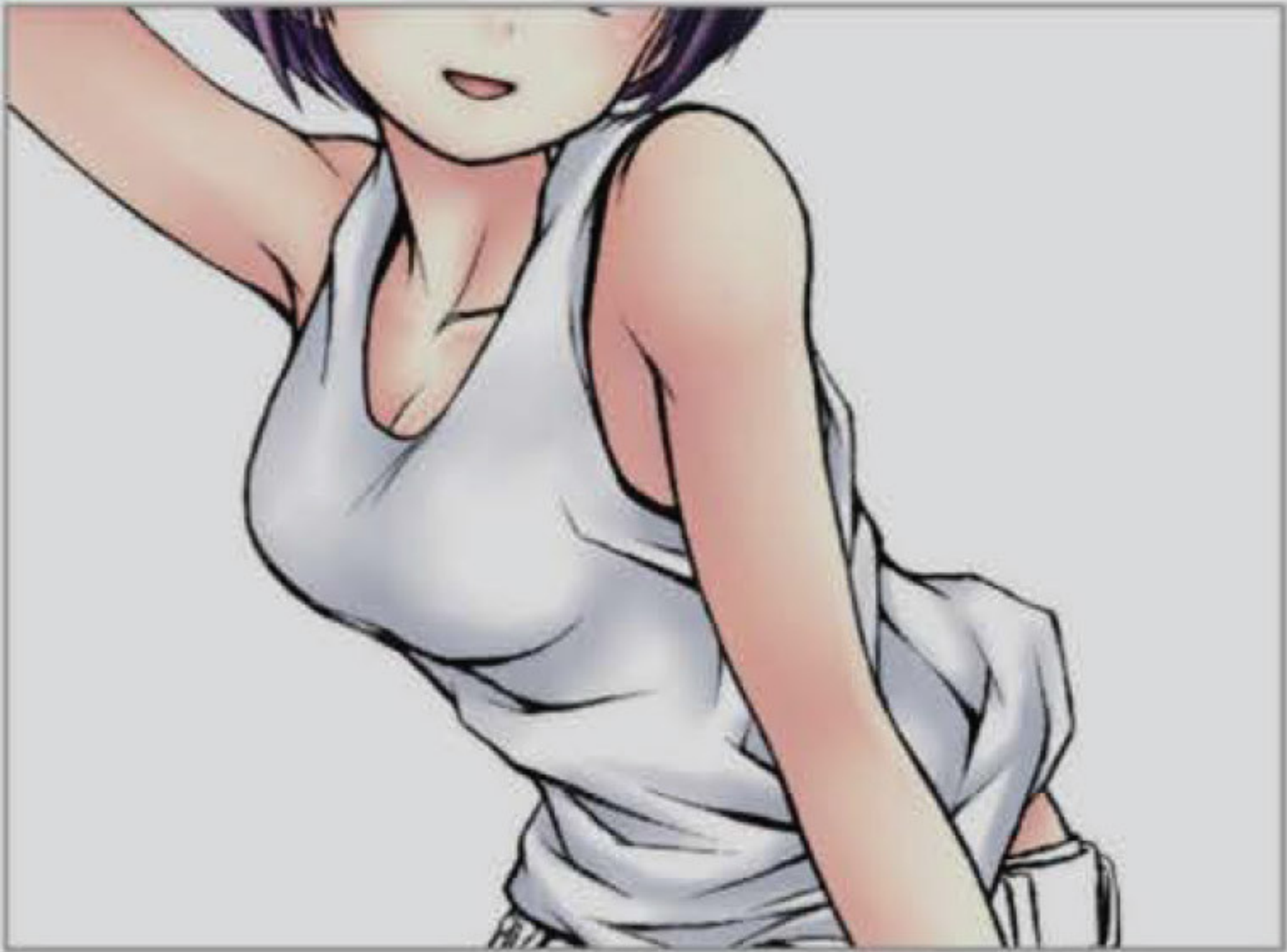
When there is no unpainted part, I checked "Opacity protection", selected white as the drawing color, and underlined the white tank top with "Fill layer" from "Layer".

3

影レイヤーを作り、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れて、下塗りにクリッピングした状態で影を塗り込みます。白に影を入れる際は、青系や紫系だと白さが引き立ちますが、周りの色にも影響されやすいので、その時々で使い分けてください。線画の際に、タンクトップに細かくしわを描いたので、それに沿って影を塗っていきます。ブラシは基本的に、旧水彩筆とぼかしツール、たまに消しゴムを使う程度です。今回は「にじみ」を使って少し布っぽさを出すように意識しました。

4

影のレイヤー1枚だけでは立体感が出ないので、何枚か影レイヤーを作って塗り重ねます。これは「影1」レイヤーとして、基本的な光源としわを考えて影をつけたものです。

5

「影2」レイヤーは、レイヤーの合成モードを「乗算」にして、腕の影や胸を強調するようにプラスした影です。

6

「影3」レイヤーは、影に紫色を少しのせ、さらに立体感と質感が出るように工夫しています。影を塗る際は、色遊びをしながら塗っていくと、新たな発見があります。

fill

影 Create a layer, check "Clip at Layer Below", and in the shadow while clipping to the undercoat. When adding shadows to white, blue or purple shades will make the white stand out, but they are also easily affected by the surrounding colors, so use them accordingly. When I drew the lines, I drew fine wrinkles on the tank top, so I painted the shadows along those lines. Basically, I use the old watercolor brush, the blur tool, and the occasional eraser. This time, I was conscious of using "bleeding" to make it look a little more clothy.

effect,

A single shadow layer does not give a three-dimensional so 4 create several shadow layers and paint over them. This is the 'Shadow 1' layer, with a basic light source and wrinkles in mind.

shadow

The "2" layer is a shadow added to emphasize the arm and chest by setting the blending mode of the layer to "multiply".

and

On the "Shadow 3" layer, I add a little purple to the shadows, add a three-dimensional effect and texture to 6. When painting shadows, you can make new discoveries by painting while playing with colors.

●ショートパンツを塗る

●ショートパンツの塗り

使用ブラシ…旧水彩
最少サイズ…0%
ブラシ濃度…100%
ブラシ形状…通常の円形
ブラシテクスチャ…なし
混色…30前後
水分量…0
色延び…60～80
手ブレ補正…15
ブラシの硬さ…

●ショートパンツのぼかし

使用ブラシ…ぼかし
最少サイズ…60%
ブラシ濃度…50%
ブラシ形状…にじみ＆ノイズ
（強さ「88」）
ブラシテクスチャ…テクスチャなし
混色…75
水分量…100
色延び…80
ぼかし筆圧…100
手ブレ補正…15
ブラシの硬さ…

●ほつれ

使用ブラシ…鉛筆
最少サイズ…0%
ブラシ濃度…100%
ブラシテクスチャ…テクスチャなし
筆圧…100
ブラシの硬さ…

1

ジーンズの生地を塗っていきます。下地の色が濃いので、影は最初からレイヤーの合成モードを「乗算」にして「旧水彩」ツールと「ぼかし」ツールを交互にペタペタ塗りながら、生地の雰囲気を出します。

2

影はレイヤーを2つ使って深みをだしました。また、ポケットの小さい金具も塗っています。しかし、このままだと、普通の紺色の短パンに見えるので、ジーンズの質感を加えたいと思います。

3

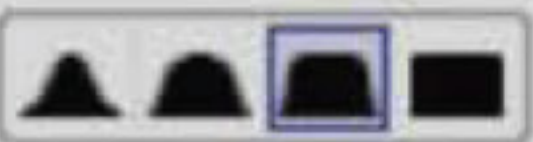
下地の「ショートパンツ」レイヤーに「用紙質感」で「ジーンズ」を追加し、倍率100%、強さ30%で、質感を変えてみました。「ジーンズ」は自作のテクスチャで加えたものです。デニム地のテクスチャはインターネット上でも配布されているので、利用してみましょう。

◎ Wear shorts

-Painting shorts

Brush used: old watercolor
Minimum size: 0% Plush
100% brush density
shape: normal circle Mixed
Brush texture: None
color: around 30
Moisture content・・・0
Color extension: 60~80
Camera shake correction 15
Hardness of brush

Blurred shorts

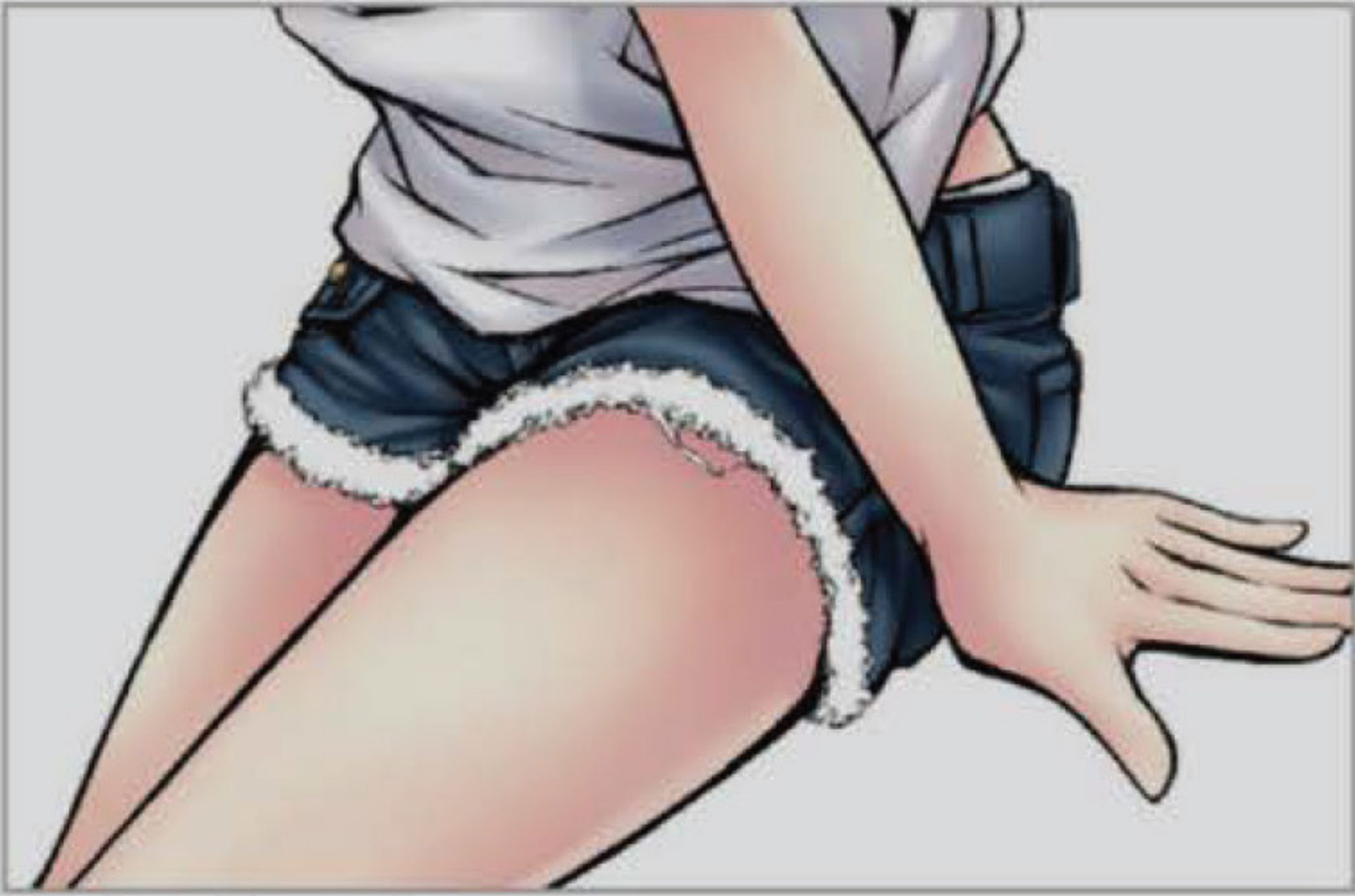
Brush used: Blur
Minimum size: 60%
Brush Density... 50%
Brush shape... Bleeding & noise
(strength "88")
Brush texture: no texture
Mixed colors・・・75
Moisture content・・・100
Color extension... 80
Blur pen pressure: 100
Camera shake correction ... 15
Hardness of the brush

・Fraying

Brush used: Pencil
Minimum size: 0%
100% brush density
Brush texture - no texture
Pen pressure: 100
Hardness of the brush

darker

I will paint the fabric of jeans. Since the base color is 1 I set the blending mode of the layer to "Multiply" for the shadows from the beginning, and use the "Old Watercolor" tool and the "Blur" tool alternately to paint solidly to create the atmosphere of the fabric.

2

I used two layers for the shadows to add depth. I also painted the small pocket metal fittings. However, as it is, it looks like normal navy blue shorts, so I would like to add the texture of jeans.

"Paper

I added "Jeans" to the "Shorts" layer with texture" 3, and changed the texture with 100% magnification and 30% strength. "Jeans" was added with my own texture. Denim textures are also distributed on the Internet, so let's use them.

4

生地がほつれてボサボサした感じを出したいと思います。まず、線画の上にレイヤーを作ります。自動選択ツールでショートパンツのほつれ部分を大まかに選択して、白色で塗り潰します。細かい部分は、主線が隠れるくらいまで、鉛筆ツールで塗り足します。

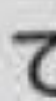
5

4 で作ったレイヤーの上に影レイヤーを作り、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れてクリッピングし、影を塗ります。生地がほつれたボサボサ感を出したかったのですが、若干モコモコしています。

6

そこで、ほつれ下地レイヤーの上と下に「ほつれ2」と「ほつれ3」のレイヤーを作りました。鉛筆ツールの硬さを一番やわらかくし、ちりちりとしたほつれ毛を描いていきます。

7

最後に、ほつれ関連のレイヤーを全部入れた「ショートパンツ2」のレイヤーセットごと用紙質感「ぼさぼさ毛」をかけました（SAIはレイヤーセットに用紙質感をかけることも可能です）。「ぼさぼさ毛」も自作のテクスチャです。これを倍率50%強さ40%でかけています。テクスチャを使いすぎるのは、あまり好きではないのですが、こういう特殊な質感の場合は大変役に立ちます。

4 I want the fabric to look frayed and unkempt. First, create a layer on top of the line art. Roughly select the frayed part of the shorts with the magic wand tool and fill it with white. For details, fill in with the pencil tool until the main lines are hidden.

5 Create a shadow layer on top of the layer made in 4, check "Clip at layer below", て clip it, and paint the shadow. I wanted to give the fabric a rough, frayed look, but it's a little bulky.

and Therefore, I created layers of "Fray 6 Re2" "Fray 3" above and below the frayed base layer. Set the hardness of the pencil tool to the softest and draw the frayed hair.

hair" Finally, I applied the paper texture "ragged to the layer set of "shorts 7 short pants 2" that includes all fraying-related layers (SAI can also apply paper texture to the layer set). "Ragged hair" is also my own texture. This is applied with a magnification of 50% and a strength of 40%. I don't like to overuse textures, but for this particular kind of texture it works great.

PART 5 背景を塗る

ここでは、ペットボトル、防波堤、海、空を塗ります。

●ペットボトルの描き方

●基本的なブラシの設定

使用ブラシ…筆
最少サイズ…30%
ブラシ濃度…80%
ブラシ形状…通常の円形
ブラシテクスチャ…テクスチャなし
混色…50
水分量…0
色延び…80
手ブレ補正…15
ブラシの硬さ…

使用ブラシ…ぼかし
最少サイズ…10%
ブラシ濃度…85%
ブラシ形状…にじみ （強さ「50」）
ブラシテクスチャ…なし
混色…85
水分量…100
色延び…90
ぼかし筆圧…100
手ブレ補正…15
ブラシの硬さ…

1 透明感のあるミネラルウォーターのペットボトルを描くことにします。まず、ペットボトルの線画を描きます。ラベルやボトルの凹凸、水の陰影などは塗りで表現することにし、鉛筆ツールで輪郭のみを描きます。

2 ペットボトルの本体、ラベル、キャップをそれぞれ別のレイヤーに分け、クリッピングしてから下塗りします。

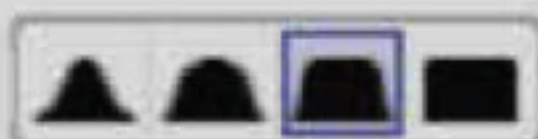
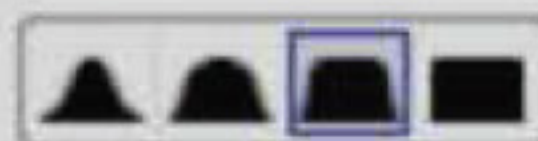
3 ペットボトル本体を塗ります。透明のミネラルウォーターは背景が写り込みますので、ペットボトルの後ろに青色の紙を置き、参考にしながら色を置いていきます。筆ツールとぼかしツールを交互に使い、レイヤーを増やしながら、青、白、グレーを繰り返し塗り込みます。色がはみ出したところは、消しゴムツールで消しましょう。

PART 5 paint the background

Here we will paint a plastic bottle, a breakwater, the sea and the sky.

•How to draw a plastic bottle

• Basic brush settings

Brushes used: Brush
Minimum size: 30%
Brush Density: 80%
Brush shape: normal circle
Brush texture: no texture
Mixed colors••• 50
Moisture content••• 0
Color extension... 80
Camera shake correction 15
Hardness of the brush

Brush used: Blur
Minimum size: 10%
Brush Density: 85%
Brush shape... Bleed (strength "50")
Brush Texture: None
Mixed colors••• 85
Moisture content••• 100
Color extension•••90
Blur pen pressure: 100
Camera shake correction 15
Hardness of the brush

1 Let's draw a plastic bottle of mineral water with a sense of transparency. First, draw a line drawing of a plastic bottle. I decided to express the unevenness of the labels and bottles, the shadows of the water, etc. by painting, and draw only the outlines with the pencil tool.

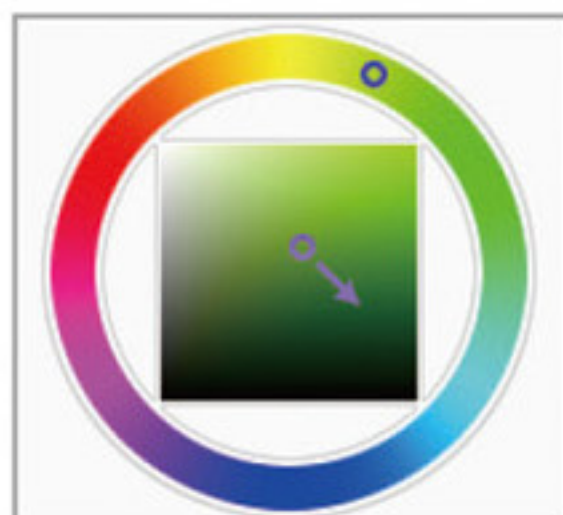
2 PET bottle bodies, labels, and caps
Separate them into separate layers, clip them, and then Undercoat.

3 Paint the body of the PET bottle. The clear mineral water reflects the background, so place a piece of blue paper behind the plastic bottle and use it as a reference when adding the color. Alternate between the Brush tool and the Blur tool, adding layers of blue, white, and gray repeatedly. Use the eraser tool to erase any areas where the color overflows.

4 白とグレーでペットボトルの凹凸、青で水の質感を出していきます。この時点でだいぶリアルになってきました。細かい部分は鉛筆ツールの細い線で描き、それをぼかして塗り重ねています。

5 ペットボトルの上方の青を強めに塗り、最後に白で光を塗ってペットボトル本体の完成です。この後、キャップとラベルを塗ります。

6 ラベルは忠実に再現せず、商品名などをぼかしています。光の当たっている部分は、エアブラシでふわっとぼかして、影となじませます。キャップは表側のギザギザではなく、光を当てると透けて見える内側のラインを描いて、直射日光下に置いてあるよう工夫してみました。

7 最後に輪郭の主線を着色して馴染ませます。主線のレイヤーに「不透明度保護」のチェックを入れ、内側の色をスポイトツールで取り、それより一段暗い色で主線を塗っていきます。エアブラシを使うと、主線をグラデーションで塗ることができるので馴染みやすくなります。

スポイトツールで主線の内側の色を取り、それより右下の一段暗い色で主線を塗ります。

4

The unevenness of the PET bottle in white and gray, and the quality of the water in blue
I'm going to make a feeling. Pretty real at this point
It has become For details, use the thin pencil tool.
I draw with a line and then blur it and paint over it.

5

Paint the upper part of the plastic bottle with strong blue,
and finally paint the light with white to complete the main body of
the plastic bottle. Then apply the cap and label.

6

The label is not faithfully reproduced, and the product name
is blurred. Use an airbrush to lightly blur the areas where
the light hits, blending in with the shadows. Instead of jagged
lines on the front side of the cap, I drew lines on the
inside that can be seen through when exposed to light, so that
the cap is placed under direct sunlight.

7

Finally, color the main lines of the outline and let them
blend in. Check the "Opacity protection" on the main line
layer, pick up the inner color with the eyedropper tool,
and paint the main line with a darker color. If you use an
airbrush, you can paint the main lines with a gradation,
making it easier to blend in.

Take the inside color of the main line with the
eyedropper tool, and paint the main line with
a darker color in the lower right corner.

●コンクリートの描き方

●コンクリート線画

使用ブラシ…鉛筆
最少サイズ…0%
ブラシ濃度…80%
ブラシ形状…通常の円形
ブラシテクスチャ…画用紙　（強さ「48」）
手ブレ補正…15
ブラシの硬さ…

●コンクリート影塗り込み

使用ブラシ…水彩筆
最少サイズ…60%
ブラシ濃度…100%
ブラシ形状…にじみ＆ノイズ　（強さ「100」）
ブラシテクスチャ…画用紙　（強さ「18」）
混色…50
水分量…40
色延び…90
ぼかし筆圧…60
手ブレ補正…15
ブラシの硬さ…

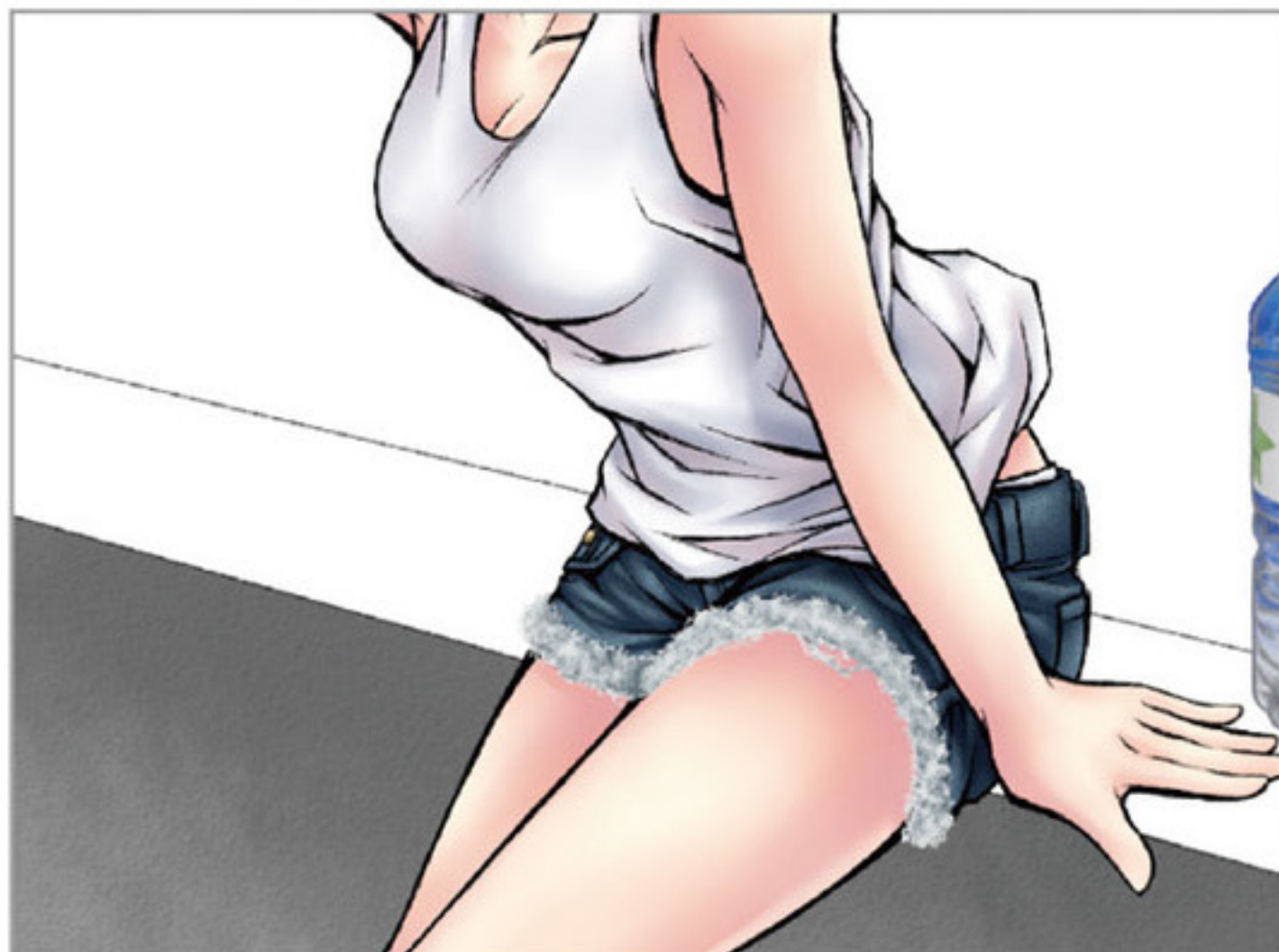
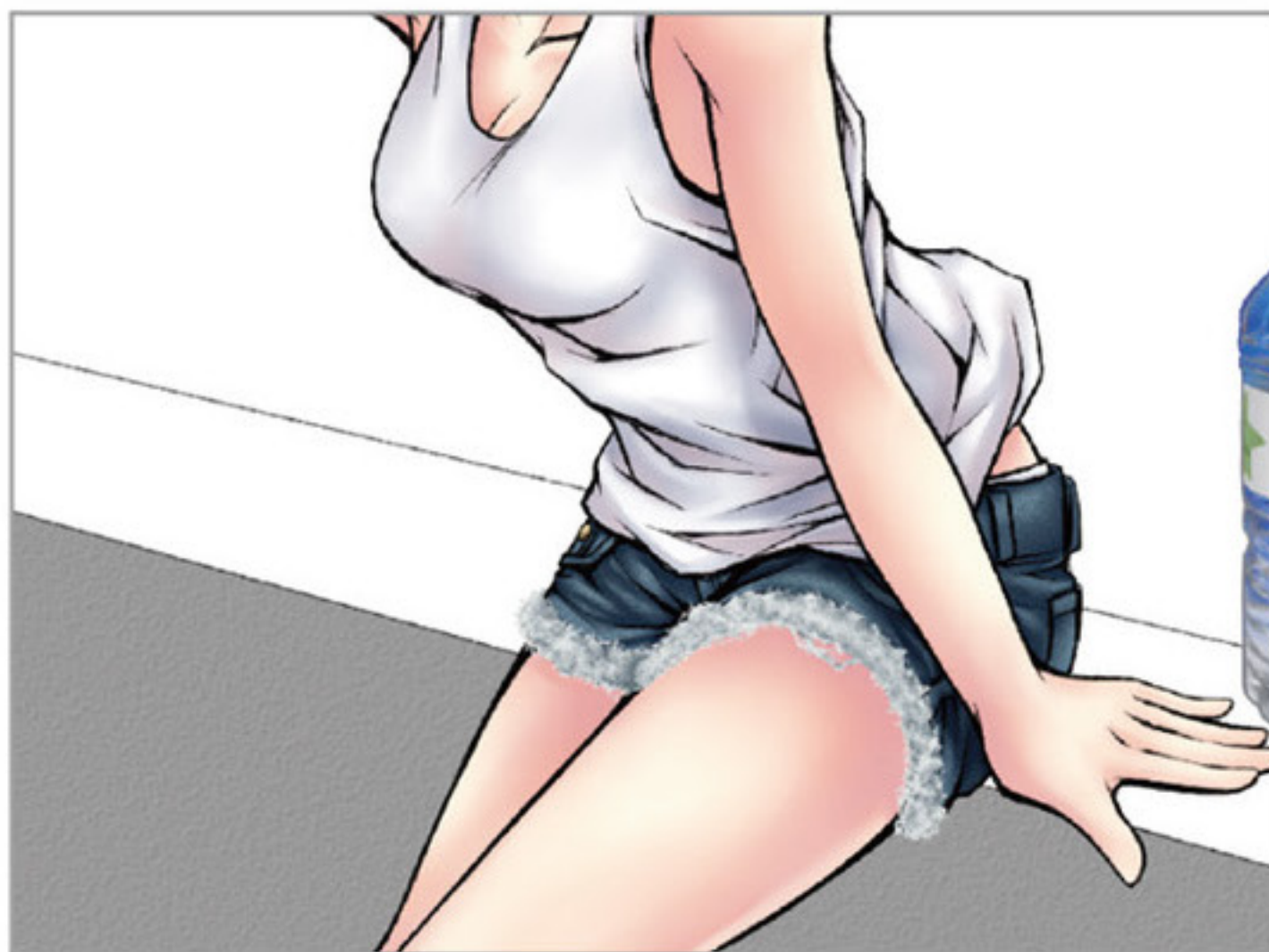
●コンクリート影ぼかし

使用ブラシ…ぼかし
最少サイズ…66%
ブラシ濃度…69%
ブラシ形状…にじみ＆ノイズ　（強さ「80」）
ブラシテクスチャ…画用紙　（強さ「20」）
混色…100
水分量…50
色延び…40
ぼかし筆圧…100
手ブレ補正…15
ブラシの硬さ…

●コンクリート影消しゴム

使用ブラシ…消しゴム
最少サイズ…16%
ブラシ濃度…21%
ブラシ形状…にじみ＆ノイズ　（強さ「100」）
ブラシテクスチャ…画用紙　（強さ「24」）
手ブレ補正…15
ブラシの硬さ…

1　女の子が座っている防波堤のコンクリート部分を描きます。まず「鉛筆」ツールで線を描きます。直線を描く時は、始点をクリックした後、「Shift」キーを押したまま線の終点をクリックするとまっすぐな線が引けます。この主線の下に、コンクリートの下地レイヤーを作ります。コンクリートの質感を出すため、下地レイヤーは、用紙質感を「画用紙」、倍率100%、強さ20に設定して、少しポコポコ感を出しました。

2　下地レイヤーの上に、影用のレイヤーを作りクリッピングします。レイヤーの合成モードを「乗算」にして、にじみとノイズを強くした水彩筆で影部分を塗っていきます。これでムラのあるざらざらとした感じが出ます。

How to draw concrete

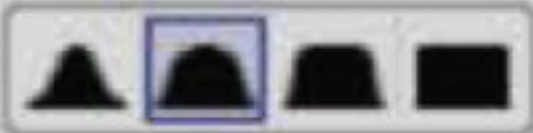
concrete line drawing

Brush used: Pencil
Minimum size: 0%
Brush density: 80%
Brush shape: normal circle
Brush texture: drawing paper (strength "48")
Camera shake correction 15
Hardness of the brush

Concrete shadow painting

Brush used: watercolor brush
Minimum size: 60%
Brush density: 100%
Brush shape: Bleed & Noise (Strength "100")
Brush texture: Drawing paper (Strength "18")
Mixed colors••• 50
Moisture content•••40
Color extension... 90
Blur pen pressure • • • 60
Camera shake correction 15
Hardness of the brush

Concrete shadow blur

Brush used: Blur
Minimum size: 66%
Brush Density: 69%
Brush shape: Bleed & Noise (Strength "80")
Brush texture: Drawing paper (Strength "20")
Mixed colors•••100
Moisture content••• 50
Color extension... 40
Blur pen pressure: 100
Camera shake correction ... 15
Hardness of the brush

Concrete Shadow Eraser

Brush used: Eraser
Minimum size: 16%
Brush density: 21%
Brush shape: Bleed & noise (Strength "100")
Brush texture: Drawing paper (Strength "24")
Camera shake correction 15
Hardness of the brush

1 Draw the concrete part of the breakwater where the girl is sitting. First draw a line with the "Pencil" tool. To draw a straight line, click the start point, then hold down the "Shift" key and click the end point of the line to draw a straight line. Underneath this main line, create a foundation layer of concrete. In order to bring out the texture of the concrete, I set the paper texture of the base layer to "drawing paper", magnification 100%, strength 20 to give it a bumpy feel.

2 Create a shadow layer on top of the base layer and clip it. Set the blending mode of the layer to "Multiply" and paint the shadows with a watercolor brush that strengthens the bleeding and noise. This creates an uneven, grainy feel.

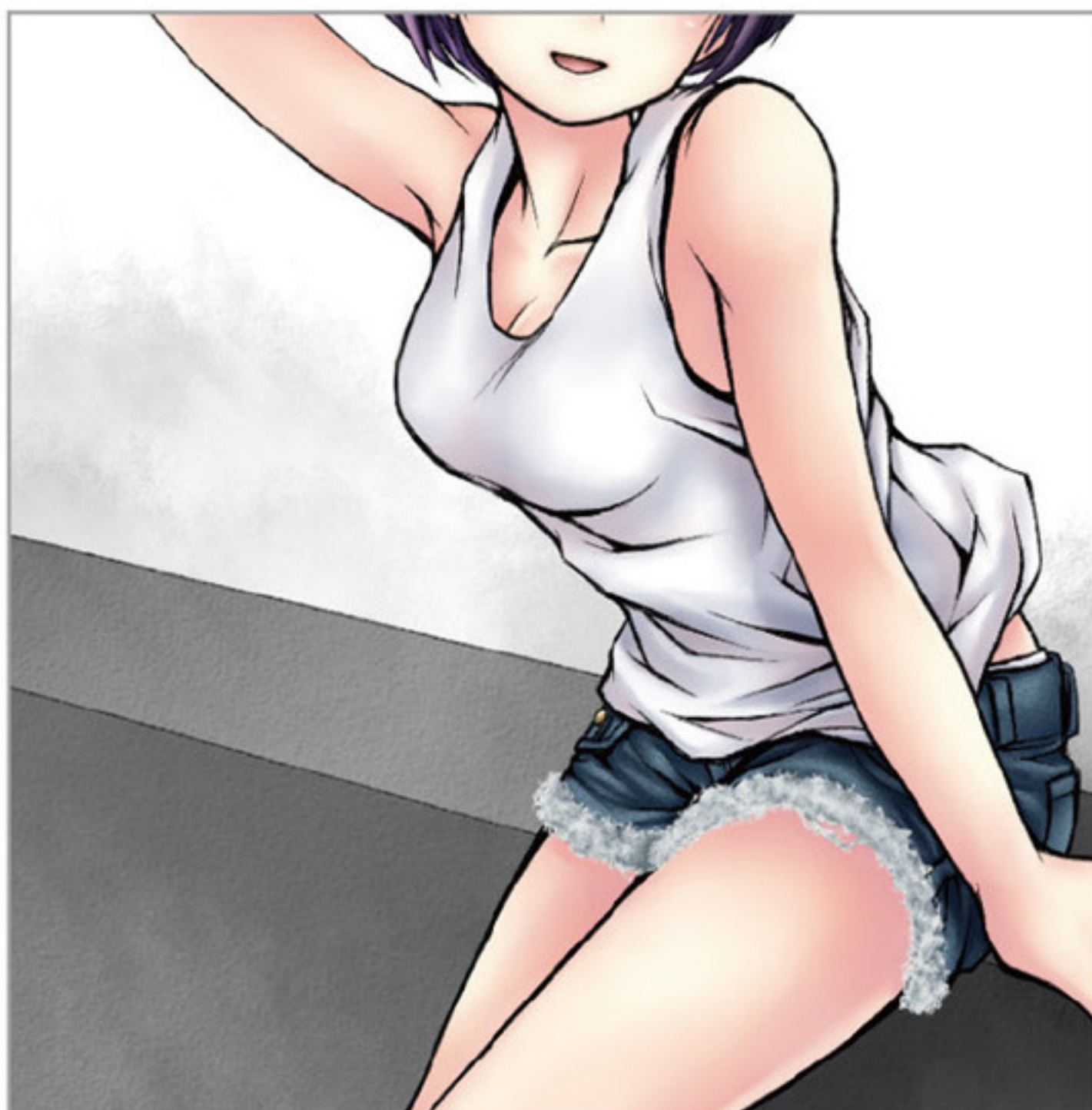
3

女性が座っているコンクリート上面の下地を作りました。上面と側面では、コンクリートの明るさが異なるので、ひと手間かけます。コンクリート上面のレイヤーは、用紙質感「画用紙」、倍率94%、強さ24に設定し、側面との違いを出してみました。

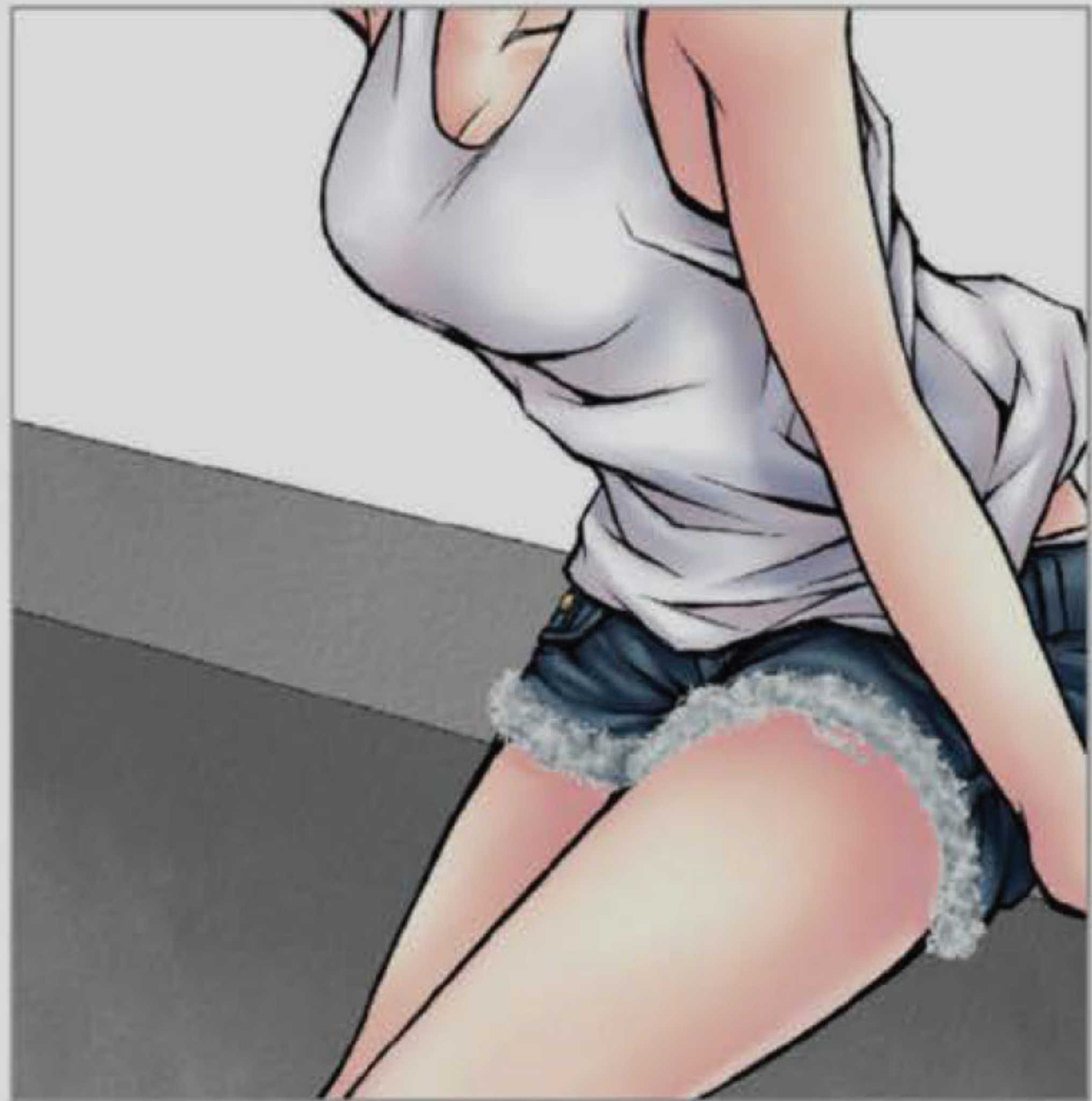
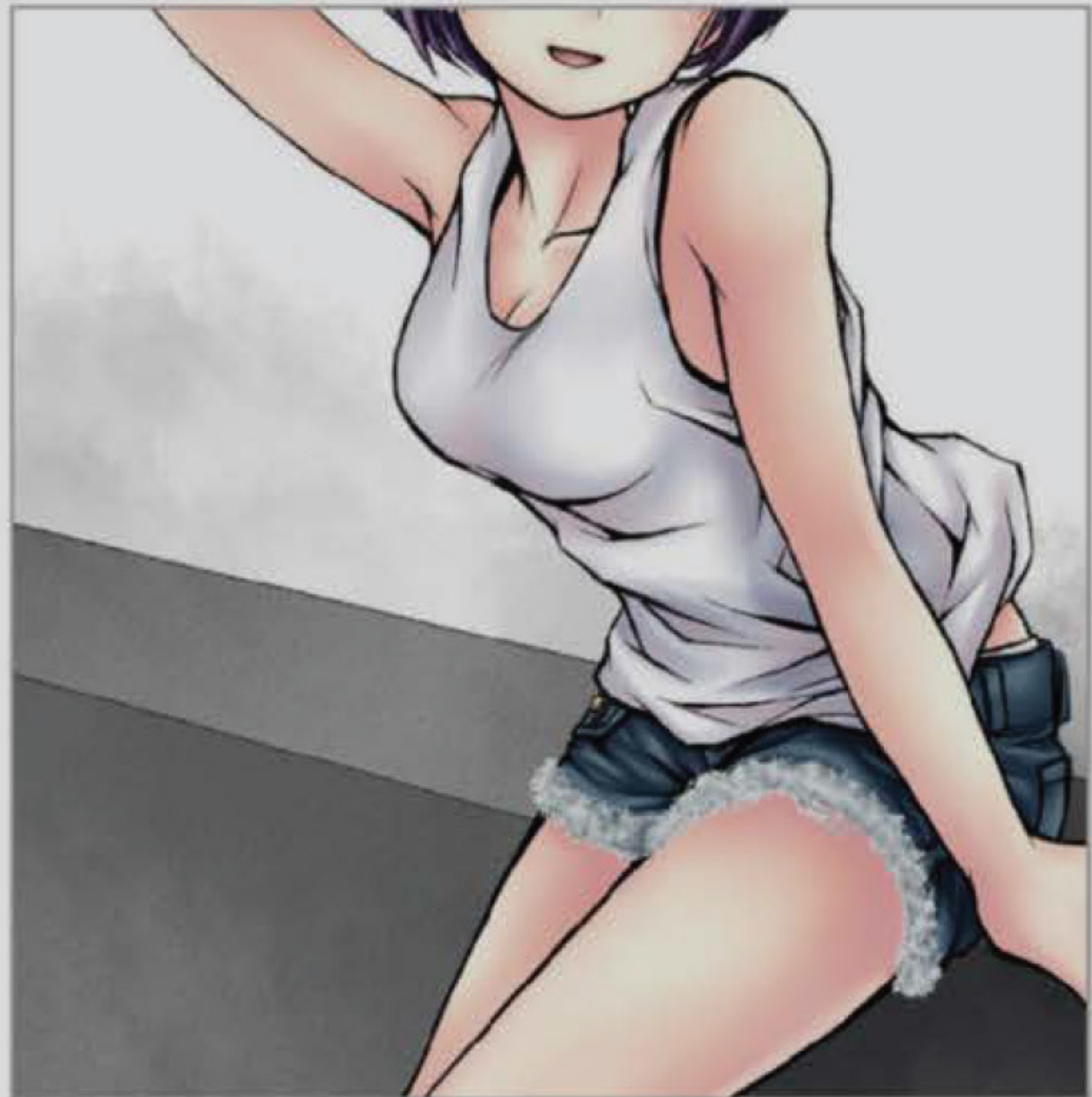
4

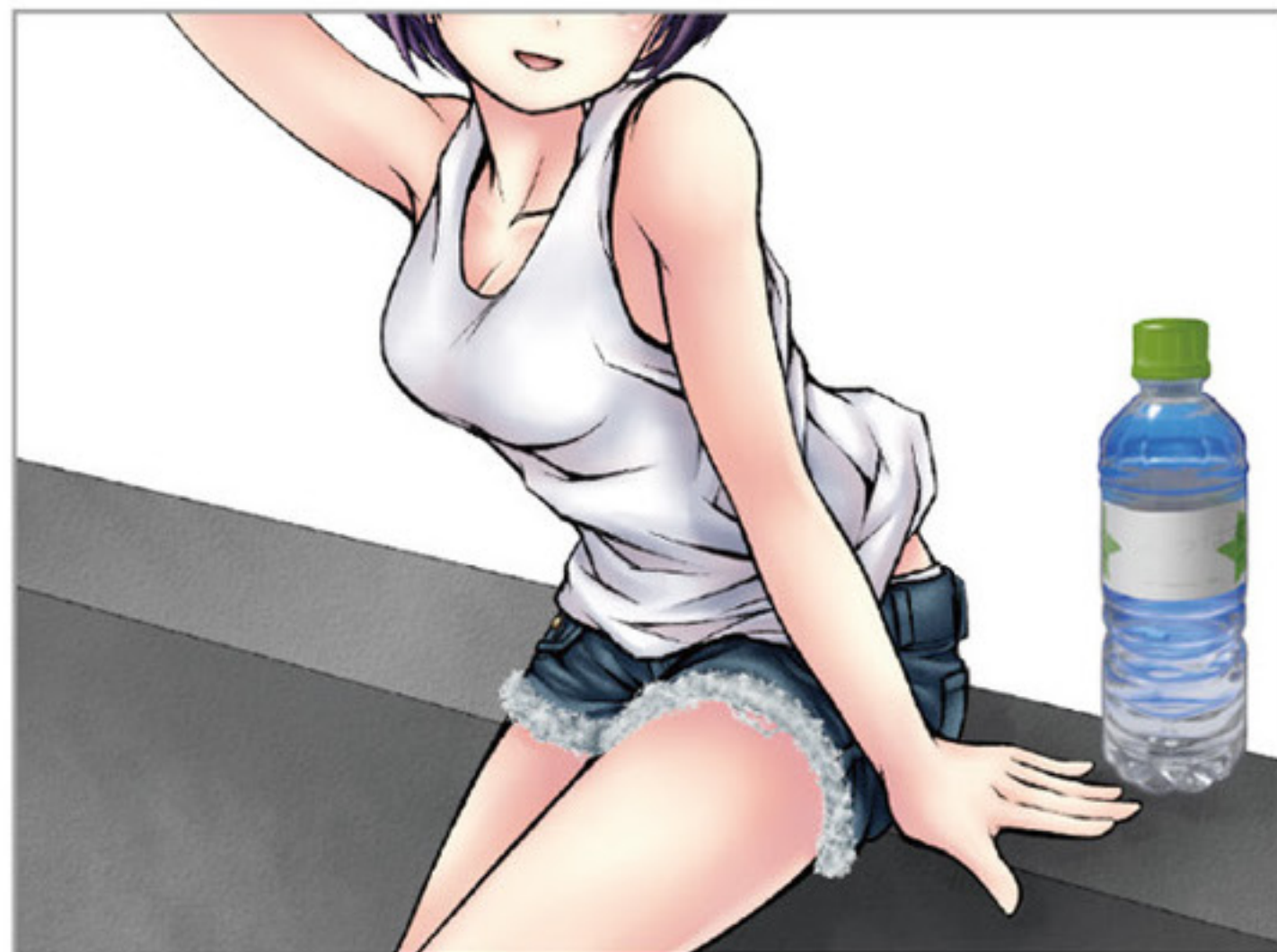
コンクリート上面にも同じように影を塗ります。コンクリート上面のレイヤーの上に影レイヤーを作り、クリッピングして影を塗ります。影の入り方が側面と別になるように工夫します。

5

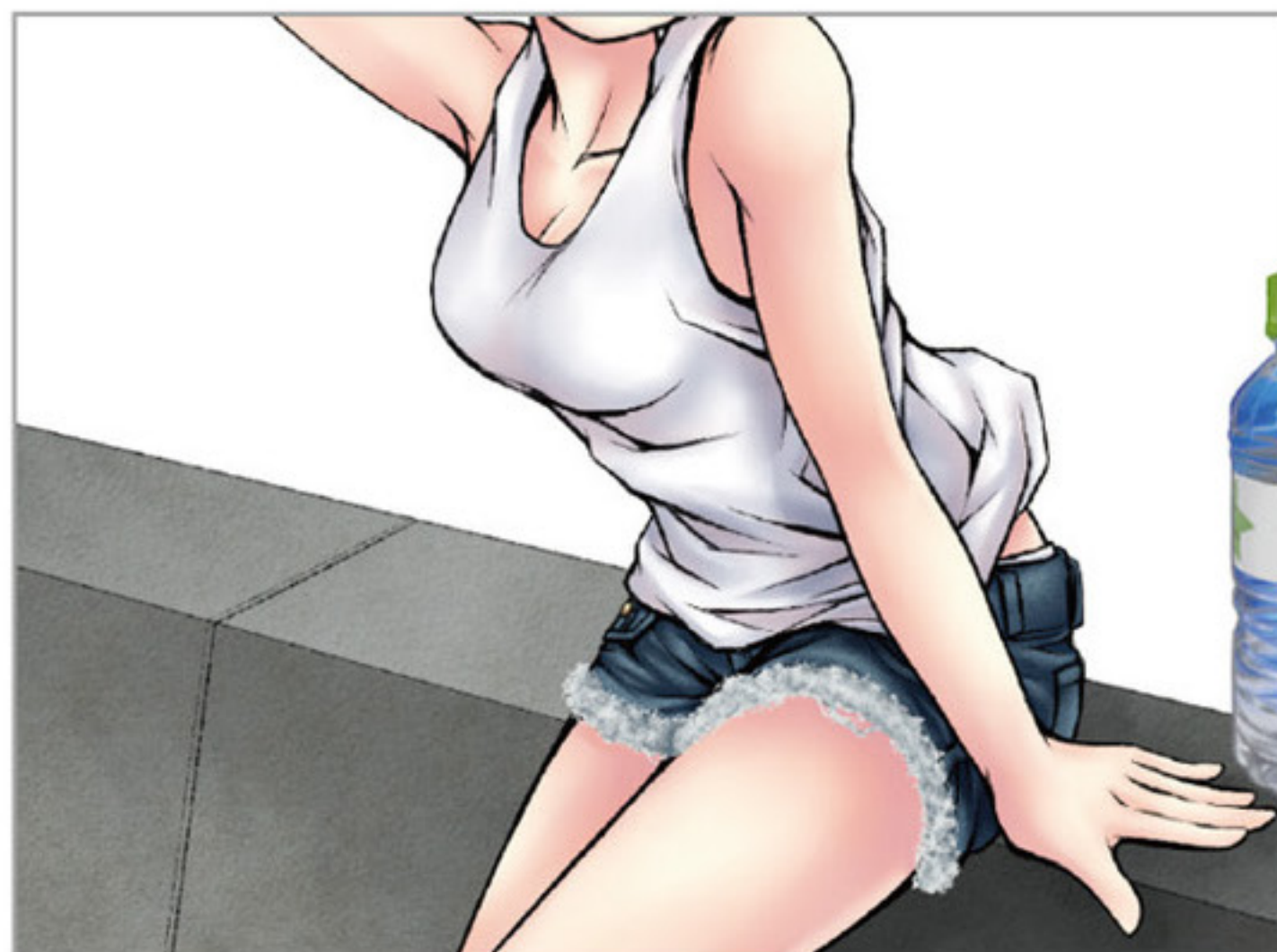
質感と影が足りないので、影1と影2のレイヤーを作り、合成モードを「乗算」に設定して、一度クリッピングせずに影をどんどん塗り足します。上面と側面の影を同時に塗りますが、極力それぞれの違いを意識して塗ります。特に人物部分の影は強めに塗ります。

3 I made a foundation for the concrete top surface where the woman is sitting. The brightness of the concrete is different on the top and sides, so it takes some time.

Concrete For the top layer, I set the paper texture to "drawing paper", scale to 94%, and strength to 24 to make it different from the sides.

the Apply shadows to the top surface of the concrete in same way. 4 Make a layer on top of the concrete top layer, clip it and paint the shadow. Try to make the shadows appear differently from the sides.

5 I don't have enough texture and shadows, so I create Layer for Shadows 1 and 2, set the blending mode to "Multiply", and add and more shadows without clipping. I paint the top and side shadows at the same time, but I try to be conscious of the differences between them as much as possible. In particular, apply strong shadows to the person's part.

6

影1と影2のレイヤーを複製し、上面のレイヤーと側面のレイヤーの上に置き、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れて、それぞれクリッピングします。その後、上部の影と側面の影を少し調整します。

7

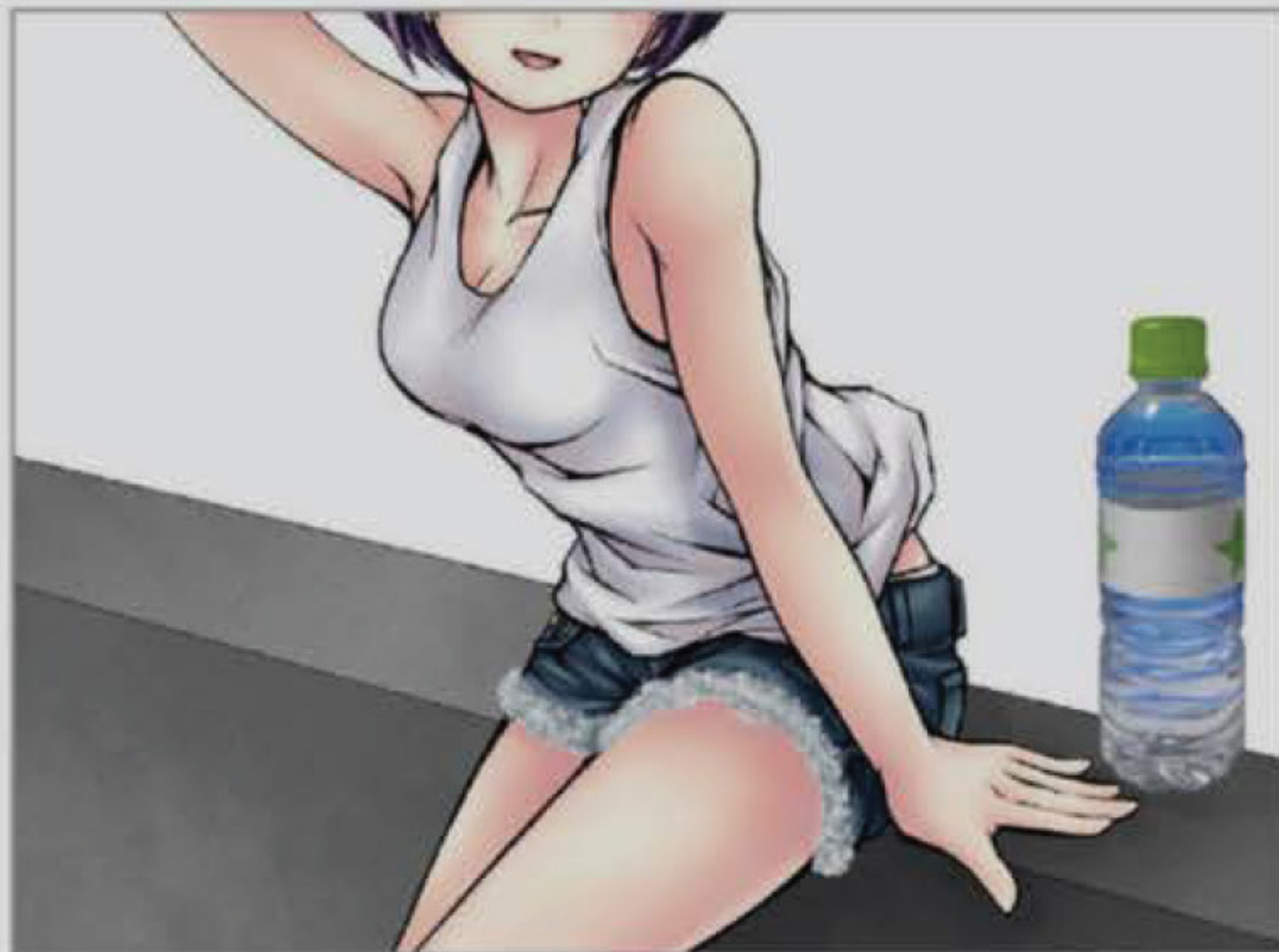
さらに、自分のイメージする質感に近くするため、特殊紙をスキャンし、テクスチャとして使います。これはアナログ感や質感を出す時に使えるテクニックです。今回は動物の皮を加工した「羊皮紙」や、雲のような模様の入った「オパール」という紙を使いました。羊皮紙を乗算で、その上にオパールをオーバーレイで上面のレイヤーと側面のレイヤーにクリッピングしました。側面は質感が濃い目に出るよう、羊皮紙の数値を高くし、上面は羊皮紙の数値を下げて、オパールの数値を高くしました。防波堤の溝を描き足したところで、だいぶコンクリートっぽくなってきました。

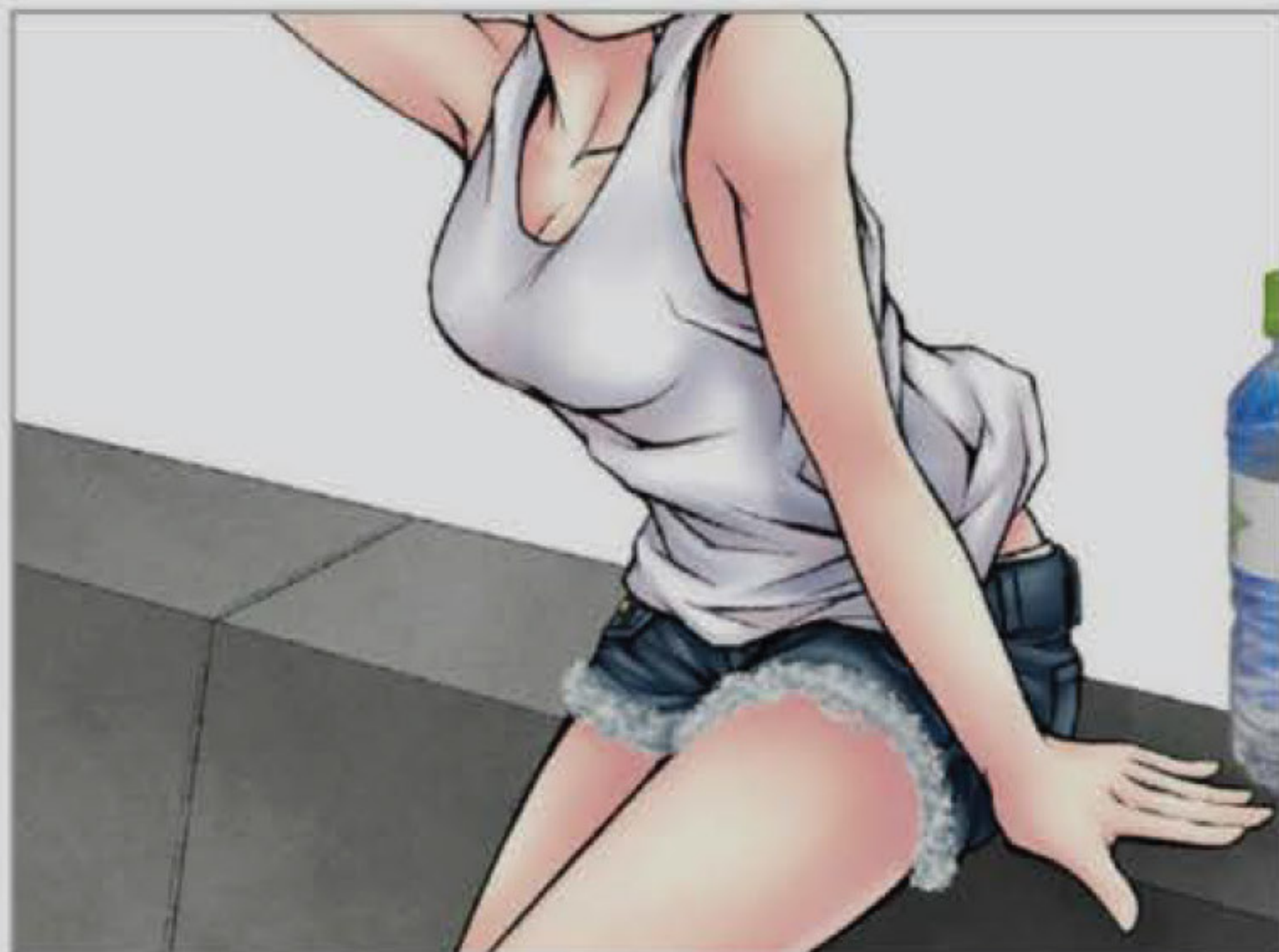
羊皮紙

オパール

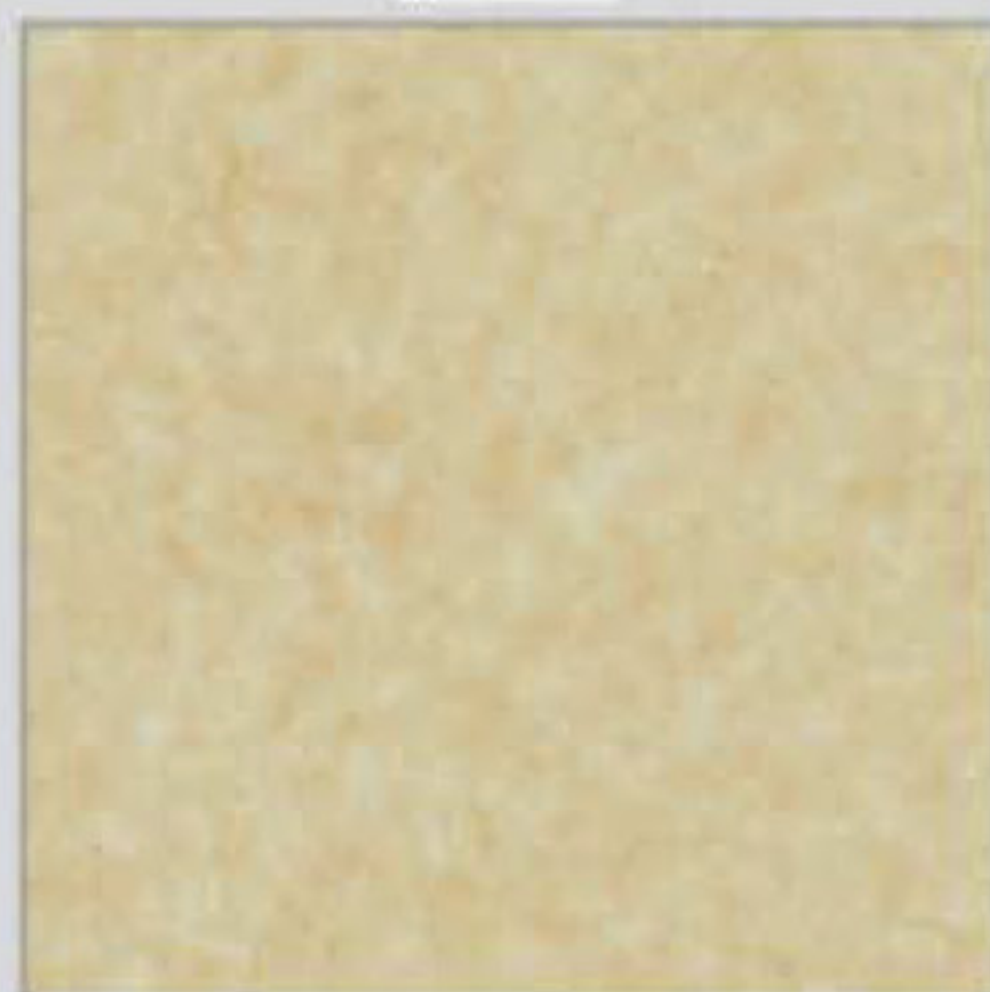
8

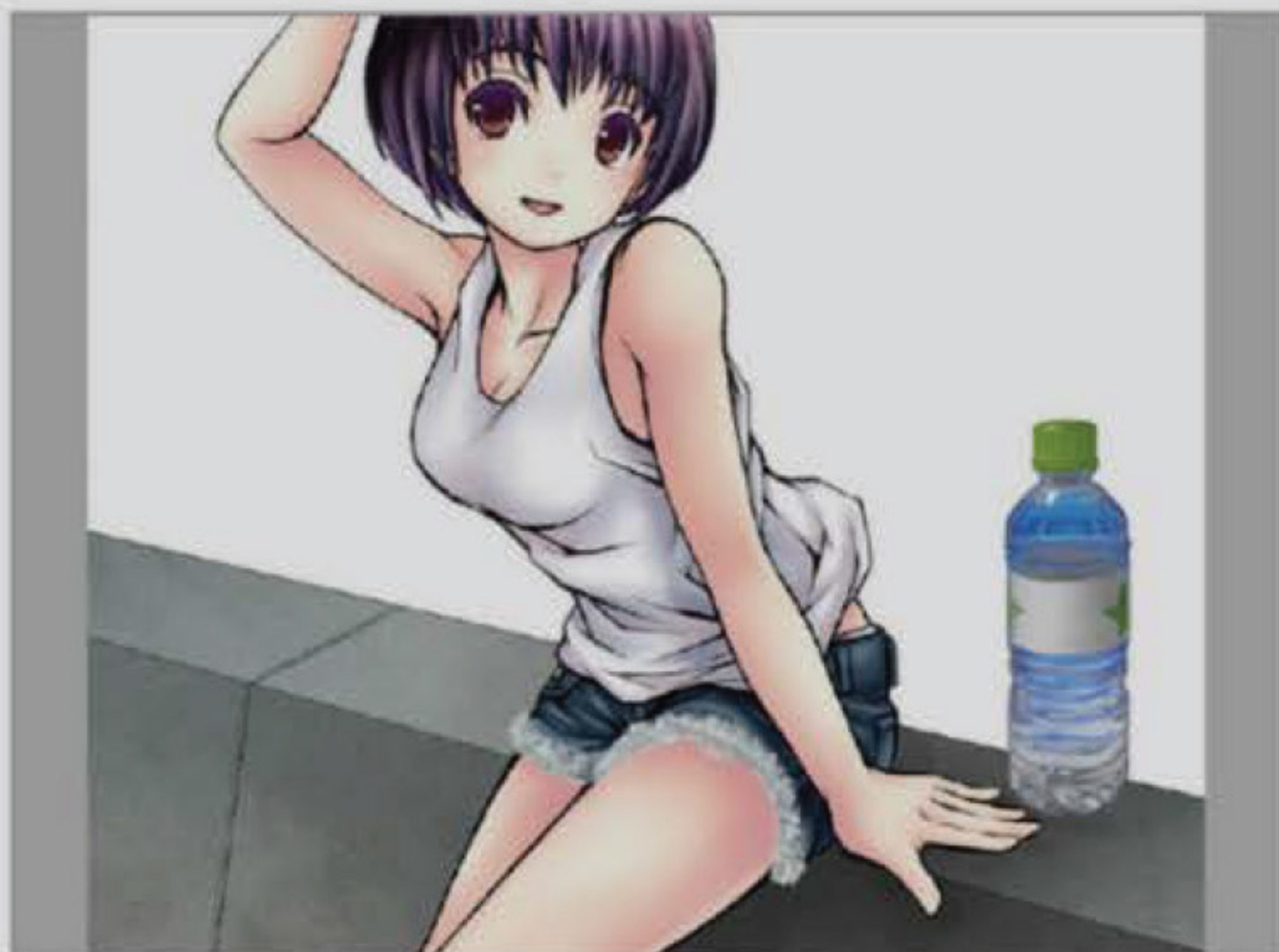
一度レイヤーを統合します。背景に海と空を描き込むことを考慮して「水彩筆」ツールを使って水色を薄くかけます。描く背景によって色を変えるとよいでしょう。合成モード「オーバーレイ」のレイヤーを1枚と、合成モード「スクリーン」のレイヤーを1枚追加します。2枚のレイヤーの不透明度を調整し、コンクリートの防波堤が完成しました。

6

影 Duplicate the 1 and shadow 2 layers, place them on top of the top layer and the side layer, and check "Clip at layer below" to clip each. Then slightly adjust the top shadow and side shadow.

7

Furthermore, in order to make the texture closer to what I imagined, I scanned a special paper and used it as a texture. This is a technique that can be used to create an analog feel or texture. This time, I used "parchment", which is processed animal skin, and "opal" paper, which has a cloud-like pattern. Multiply the parchment and overlay the opal on top and clip it to the top layer and side layer. I increased the value of the parchment on the sides to give it a darker texture, and lowered the value of the parchment on the top and increased the value of the opal. When I added the grooves of the breakwater, it started to look like concrete.

parchment

opal

the

Merge the layers once. In consideration of drawing sea and sky in the background, I use the "Watercolor brush" tool to apply a light blue color. It's a good idea to change the color depending on the background you draw. Add one layer with blending mode "Overlay" and one layer with blending mode "Screen". After adjusting the opacity of the two layers, the concrete breakwater is complete.

海と空の描き方

海用水彩筆

使用ブラシ…水彩筆
最少サイズ…50%
ブラシ濃度…100%
ブラシ形状…にじみ&ノイズ
（強さ「100」）
ブラシテクスチャ…テクスチャなし
混色…85
水分量…30
色延び…90
ぼかし筆圧…60
手ブレ補正…15
ブラシの硬さ…

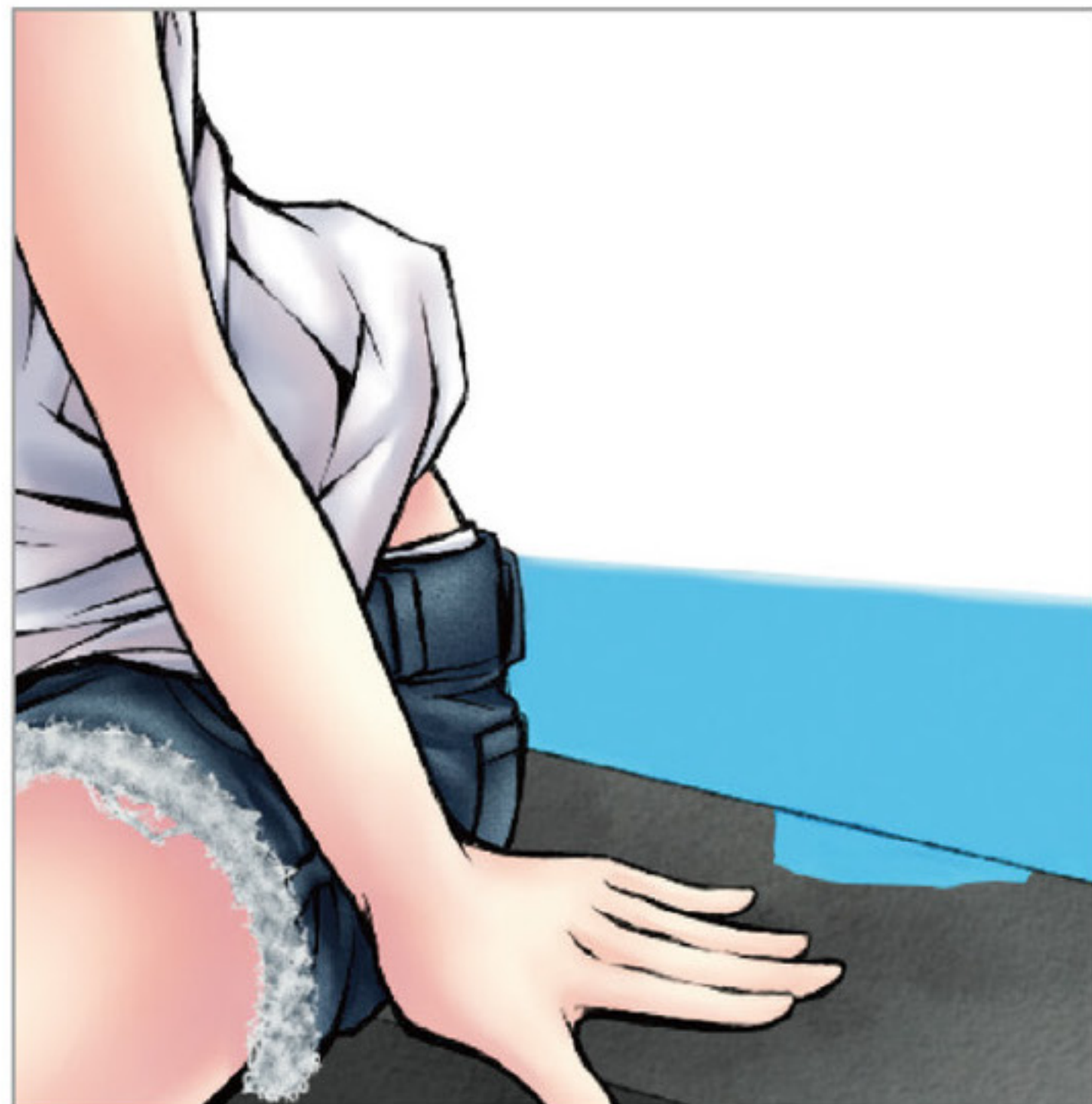
海用ぼかし

使用ブラシ…ぼかし
最少サイズ…60%
ブラシ濃度…80%
ブラシ形状…にじみ&ノイズ
（強さ「100」）
ブラシテクスチャ…テクスチャなし
混色…100
水分量…50
色延び…80
ぼかし筆圧…100
手ブレ補正…15
ブラシの硬さ…

海用消しゴム

使用ブラシ…消しゴム
最少サイズ…20%
ブラシ濃度…25%
ブラシ形状…にじみ&ノイズ
（強さ「100」）
ブラシテクスチャ…テクスチャなし
手ブレ補正…15
ブラシの硬さ…

1

コンクリートの防波堤の奥に、空と海を描きこんでいきます。まず海を塗りましょう。下地の色を明るめの青に設定し、コンクリートのレイヤーの下に海レイヤーを作って下地を塗ります。どんな筆でも構いませんので、水平線が歪まないように気をつけて塗り潰してください。

2

海レイヤーの上に波レイヤーを作り、合成モードを「乗算」にして波を塗っていきます。波の色は海レイヤーの下塗りよりも少し暗く青みの強い色で塗るときれいなコントラストがでます。海の下地からはみ出ない程度だったので、クリッピングは使っていませんが、お好みで使ってもいいと思います。

How to draw the sea and sky

·Sea watercolor pen

Brush used: watercolor brush
Minimum size: 50%
Brush density: 100%
Brush shape: Bleeding & noise
(strength "100")
Brush texture: no texture
Mixed colors··· 85
Moisture Content...30
Color Extension...90
Blur pen pressure · · · 60
Camera shake correction 15
Hardness of brush

Blur for the sea

Brush used: Blur
Minimum size: 60%
Brush Density... 80%
Brush shape: Bleeding & noise
(strength "100")
Brush Texture: No texture
Mixed colors··· 100
Moisture content··· 50
Color extension... 80
Blur pen pressure · · · 100
Camera shake correction 15
Hardness of the brush

● Sea eraser

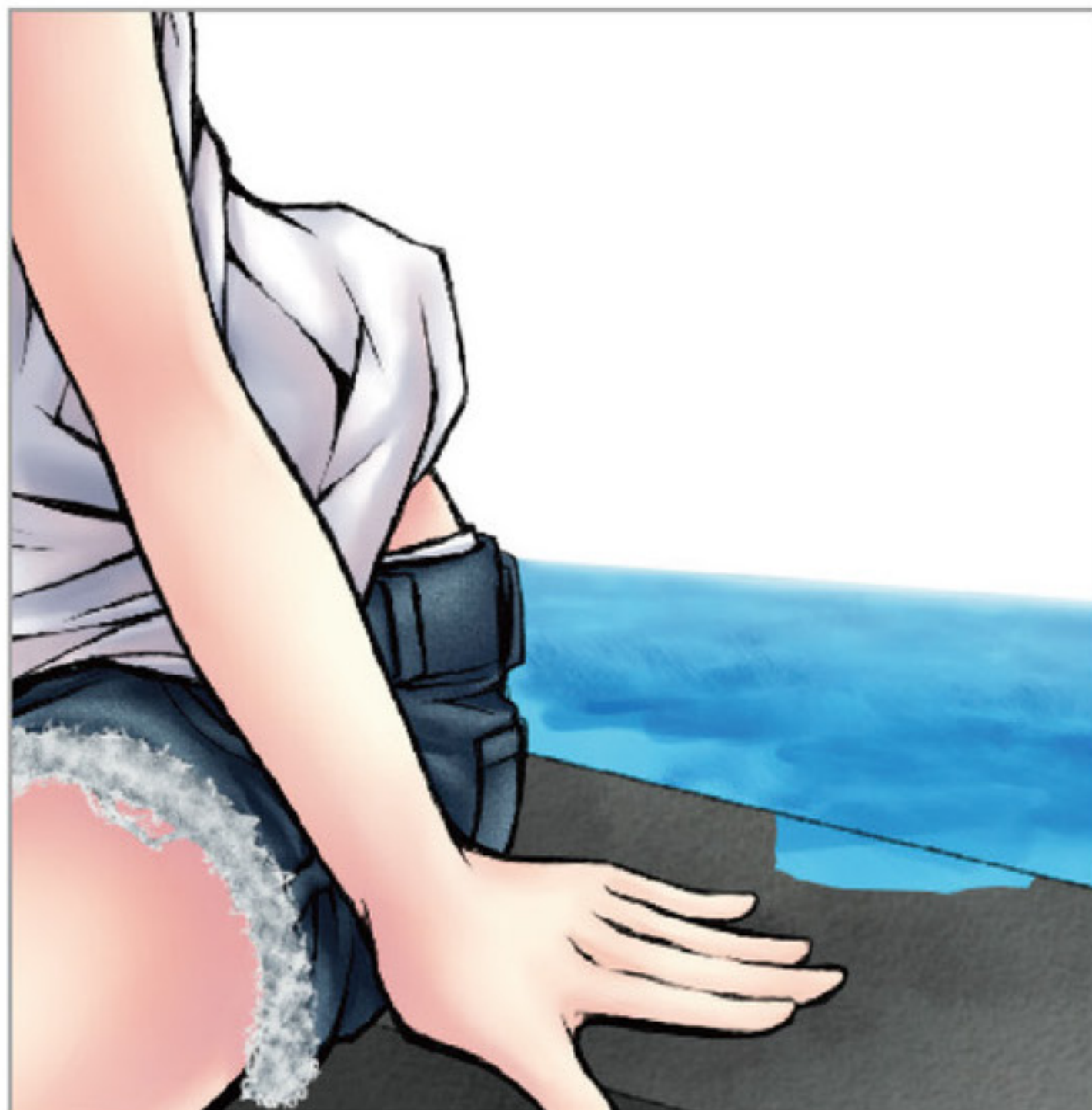
Brush used: Eraser
Minimum size: 20% Brush
Brush Density: 25%
shape: Bleeding & noise
(strength "100")
Brush Texture: No texture
Camera shake correction ... 15
Hardness of the brush

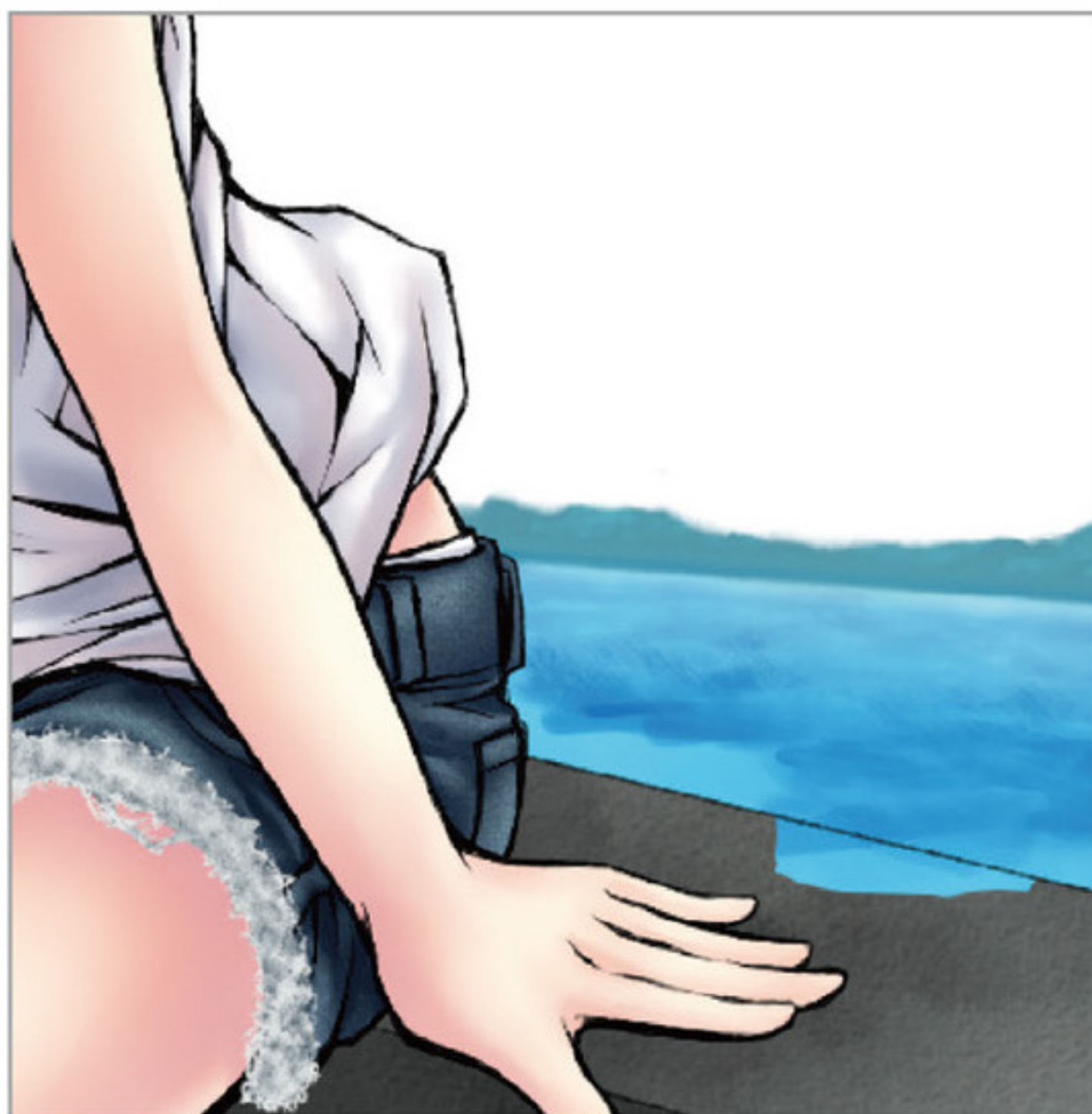
Draw the sky and the sea behind the concrete
Let's paint the ocean first. Set the
Base color to a lighter blue, create a sea
layer under the Concrete layer and paint the
base. You can use any brush, so be careful not
to distort the horizontal line.

blending

Create a wave layer on top of the sea layer, set the
mode to "Multiply" and paint the waves. The color of the
waves should be a little darker than the undercoat of
the sea layer and a bluish color to create a nice contrast.
I didn't use clipping because it didn't protrude from
the background of the sea, but I think you can use it
if you like.

3

波の質感を出すために、水彩筆、消しゴム、ぼかし、全てのツールの「にじみ＆ノイズ」の強さを100にして作業します。このおかげで静かな雰囲気の海が出来上がりました。まだ塗り残しがありますが、最後に調整するので、今はこのままで大丈夫です。

4

海レイヤーの下に島レイヤーを作り対岸の陸地を描きこみます。遠くに見える島はくっきり描く必要はありません。青緑色でなだらかな山並みと海岸線を描き、気持ち明るい色でちょこちょこと光を入れてぼかすと、対岸の陸地っぽくなります。

5

海を塗っている途中で、海岸線が少し歪んでいることに気づきました。そこで今までのレイヤーを統合し、少しだけ拡大してから回転させ、バランスを整えました。これで海の完成です。

3

In order to create the texture of the waves, I set the strength of the watercolor brush, eraser, pokashi, and all tools to 100 for the "bleeding & noise". Thanks to this, the sea with a calm atmosphere was created. There are still some areas left unpainted, but it's fine as is for now, as we'll be making adjustments at the end.

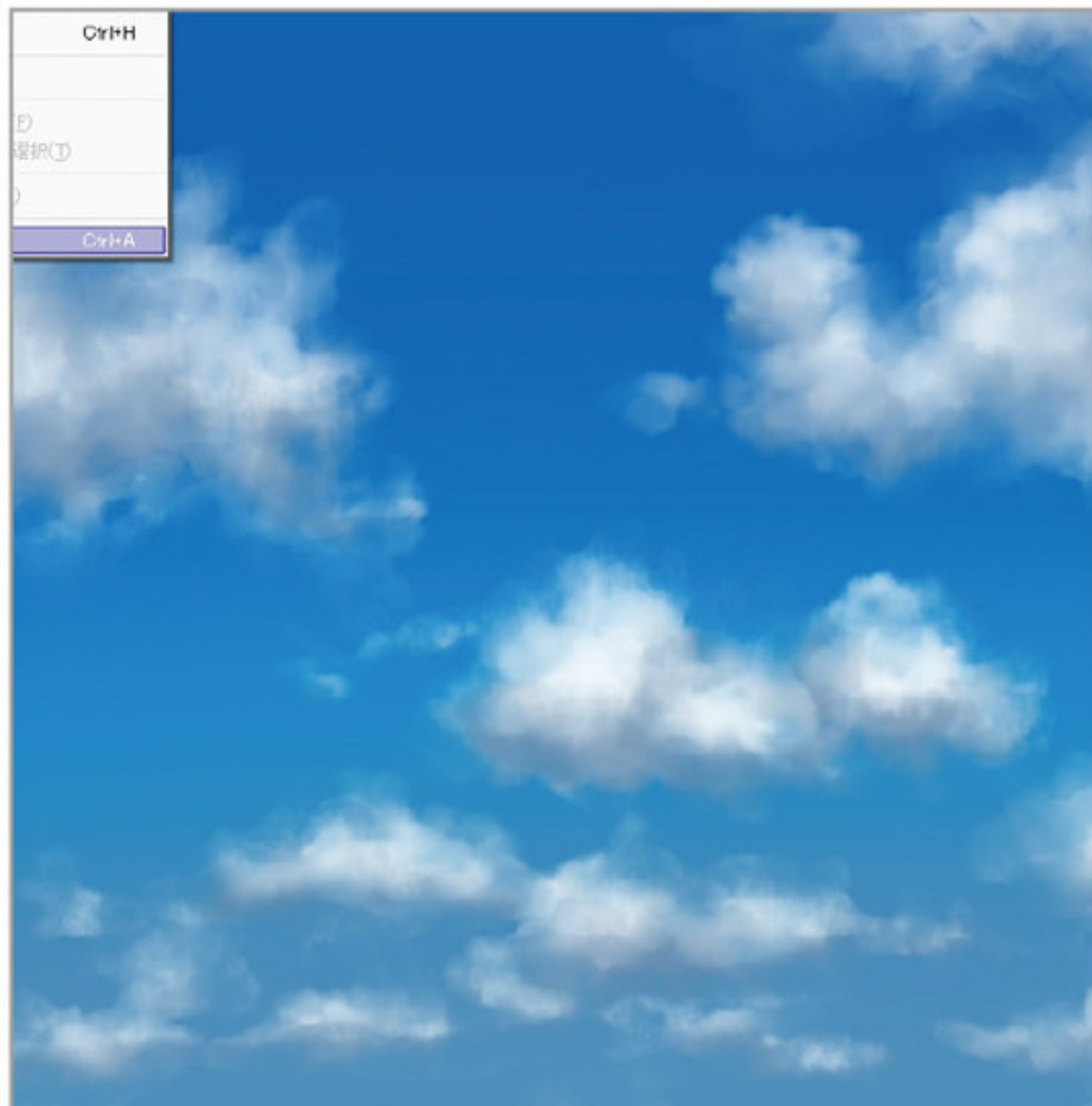
4

Create an island layer under the sea layer and draw the land on the opposite shore. Distant islands do not need to be sharply drawn. If you draw a gentle mountain range and coastline in bluish-green, and add a little bit of light in a bright color to blur it, it will look like the land on the opposite bank.

5

In the middle of painting the ocean, I noticed that the coastline is a little distorted. So I merged the previous layers, scaled it up a bit, and rotated it to balance it out. The sea is now complete.

6

48ページの「雲の描き方」で作った青空を、ここで生かしたいと思います。完成した空のデータを開いて、画面上部の「選択」から「全て選択」をクリックします。

7

次に、画面上部の「編集」から「コピー」を選んでクリックします。これで空のデータがコピーされました。空の画面は閉じても大丈夫です。

8

元のイラストに戻ります。元のイラスト画像が開いている状態で、画面上部の「編集」から「貼り付け」を選んでクリックします。これで空の画像をこのイラストに持ってくることができました。なお、コピーや貼り付けはショートカットを覚えておくと便利です。コピーをする時は、キーボードの「Ctrl」キーを押しながら「C」キーを、貼り付けをする時は、「Ctrl」キーを押しながら「V」キーを押します。

6

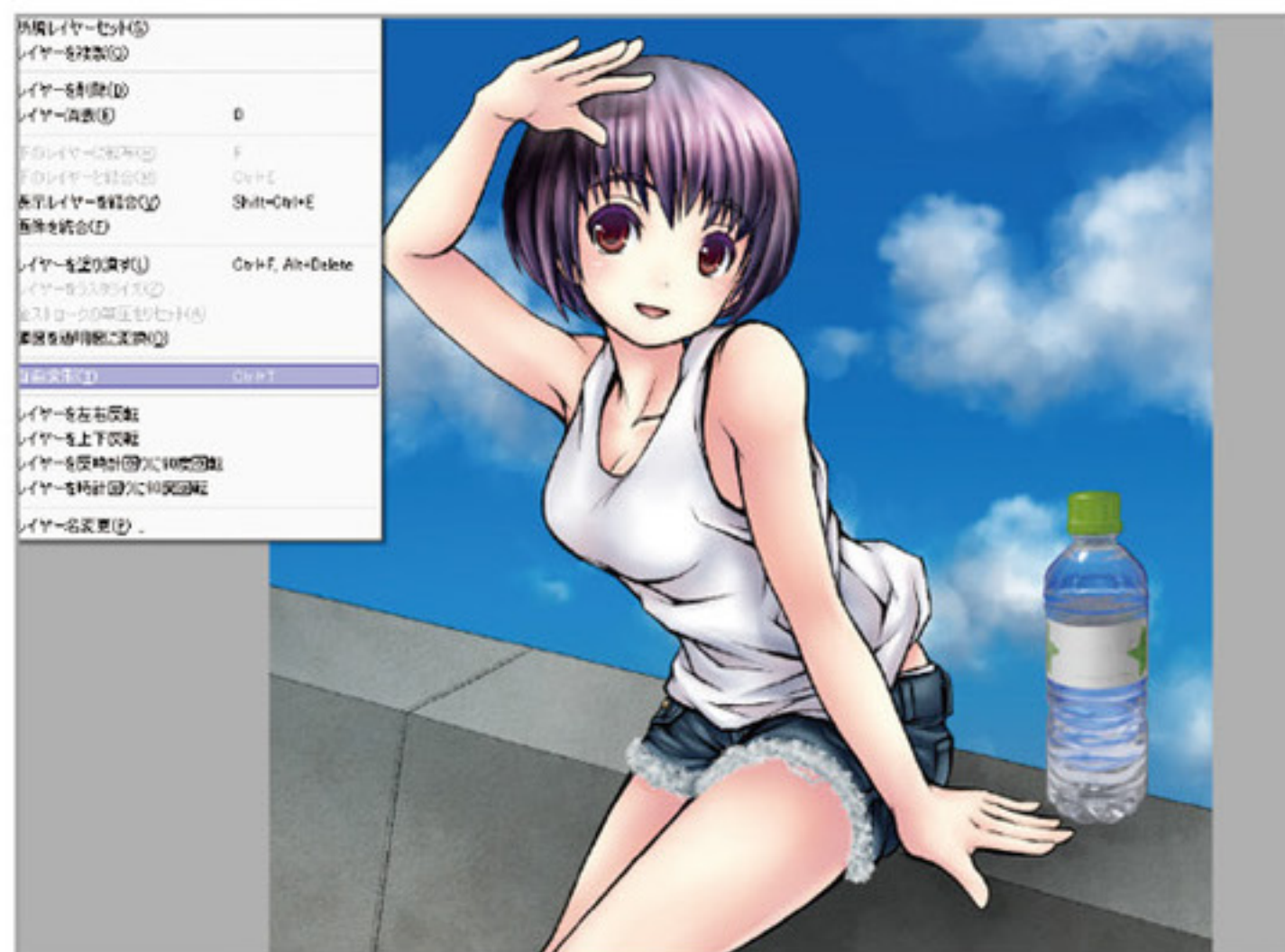
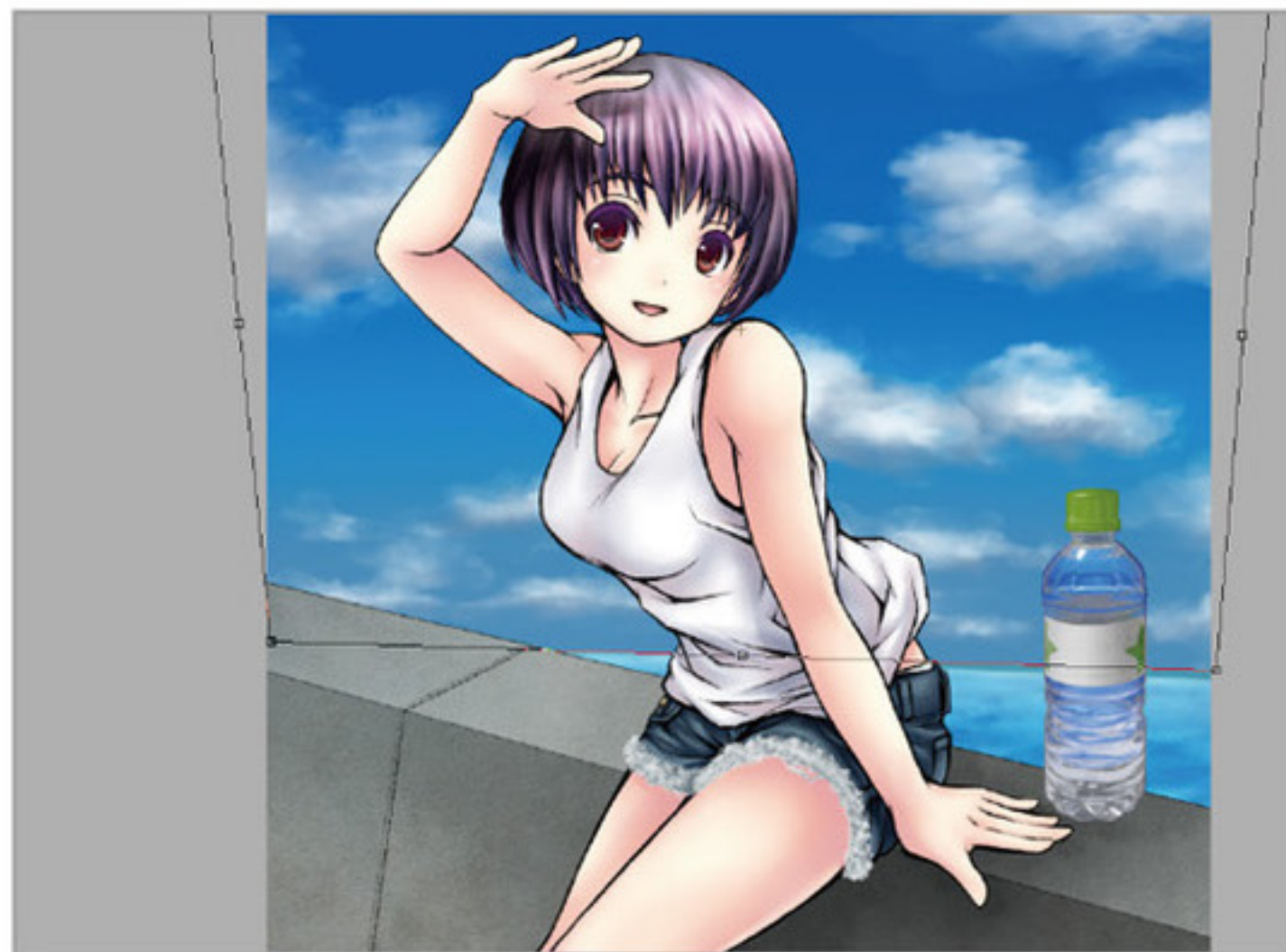
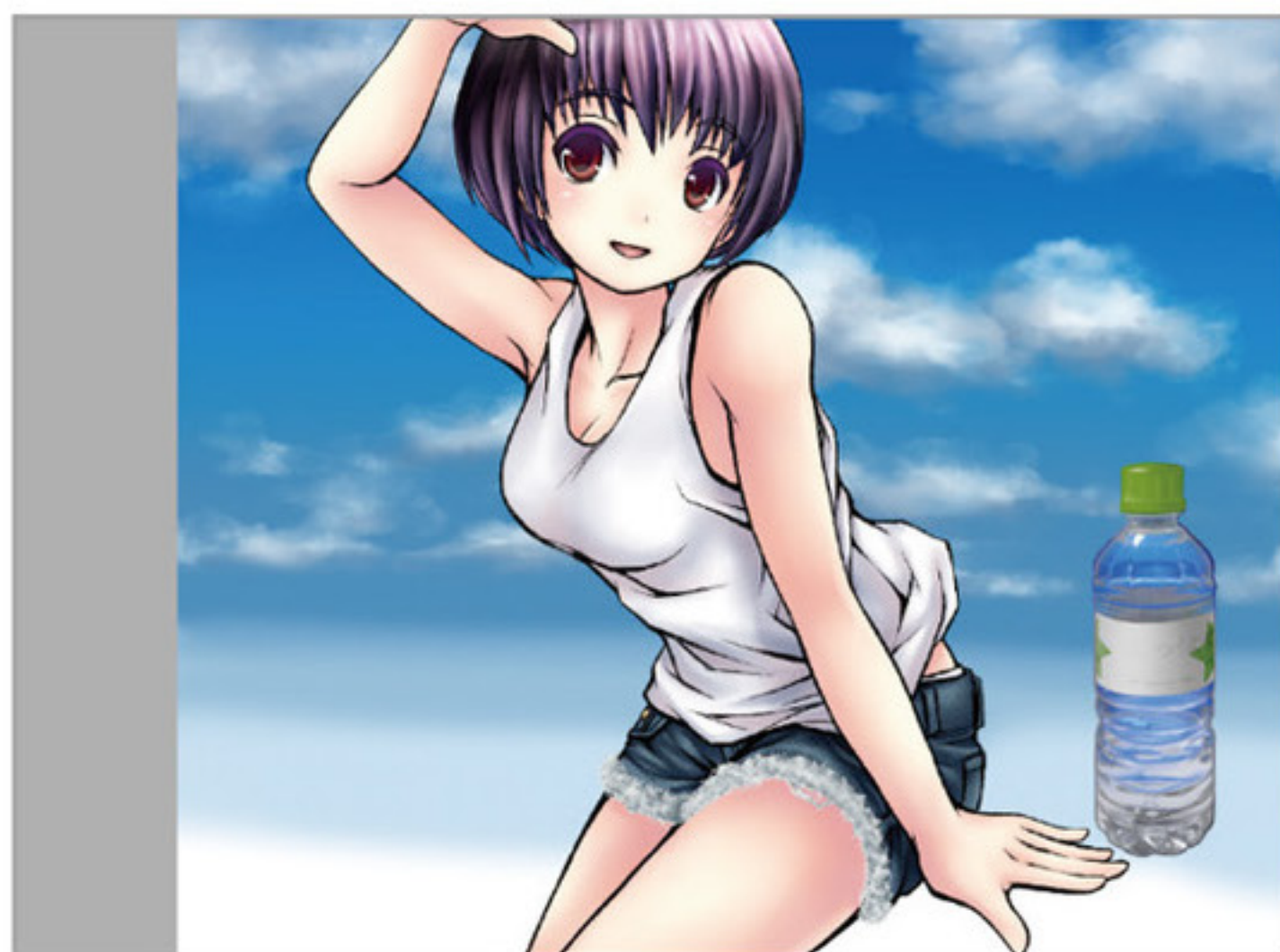
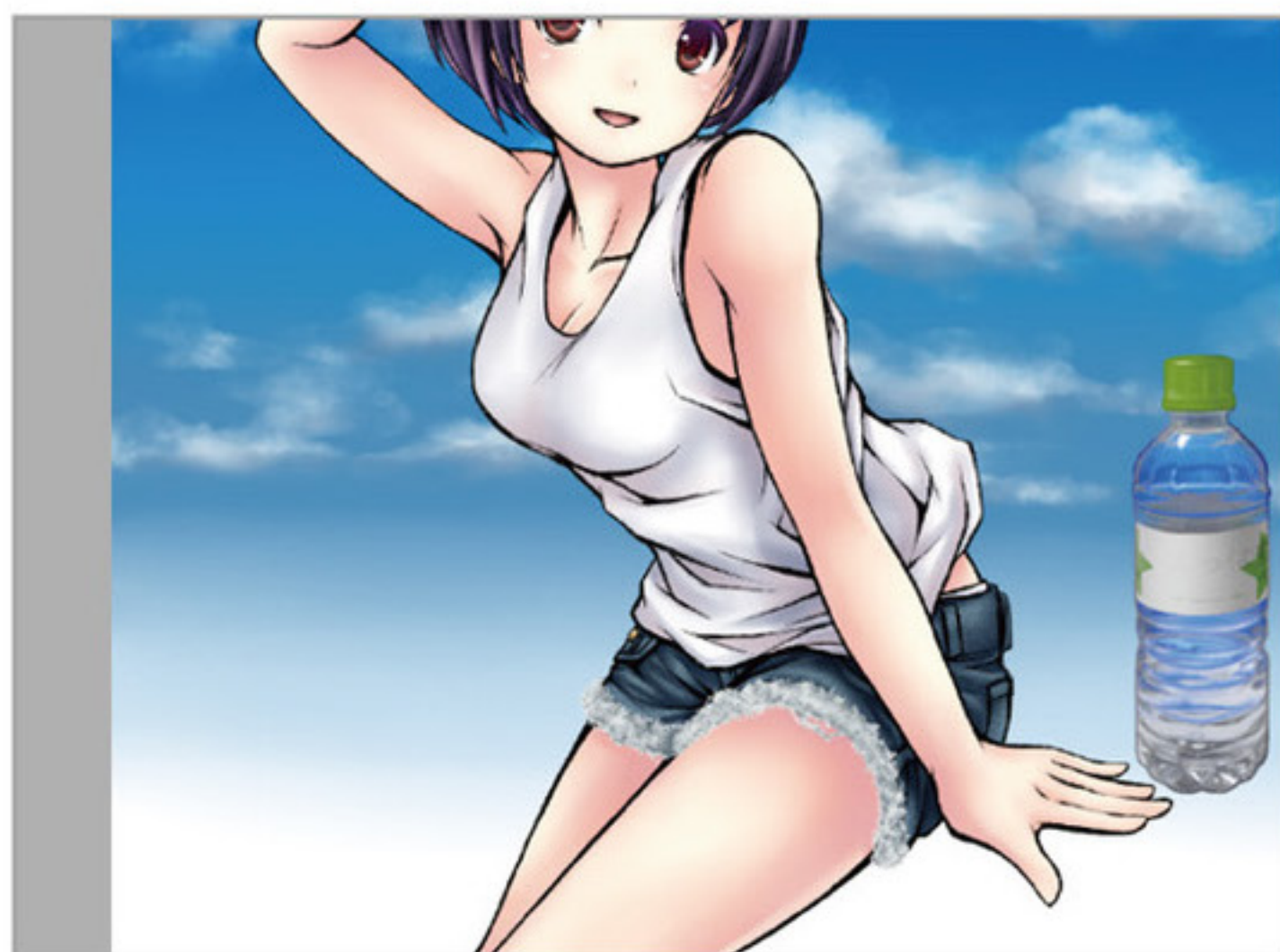
I would like to make use of the blue sky created in "How to draw clouds" on page 48. Open the completed empty data and click "Select All" from "Select" at the top of the screen.

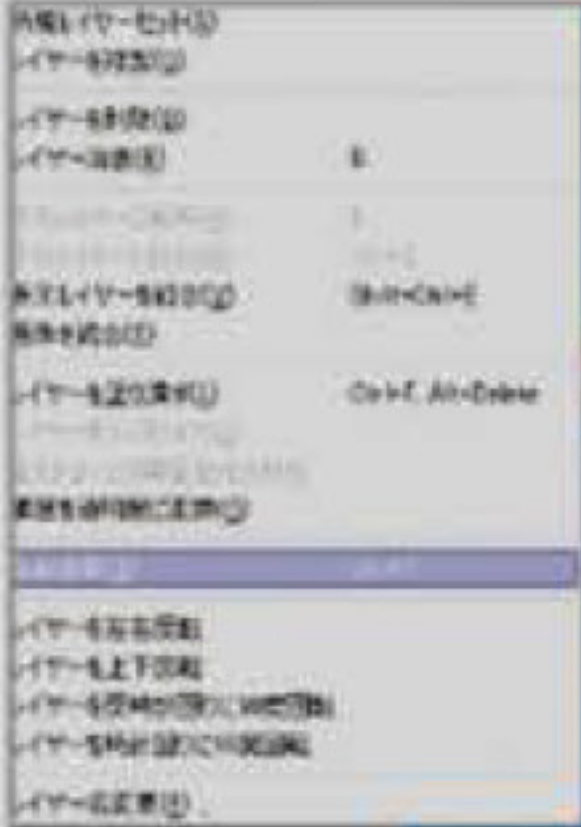
at

Next, select and click 7 "Copy" from "Edit" the top of the screen. Empty data is now copied. It's okay to close the blank screen.

8

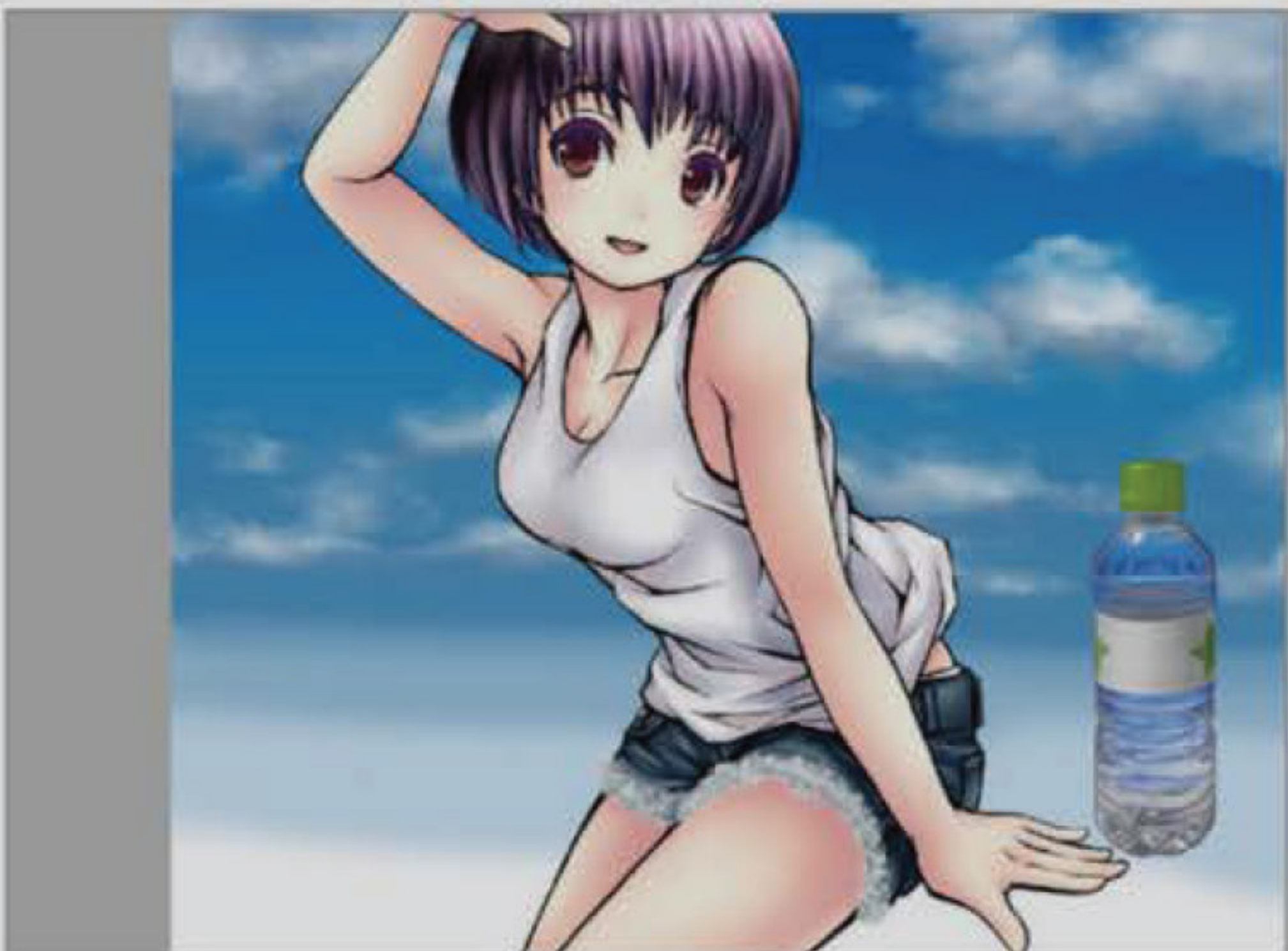
Go back to the original illustration. With the original illustration image open, select and click "Paste" from "Edit" at the top of the screen. Now we can bring the sky image into this illustration. It is convenient to remember the shortcuts for copying and pasting. To copy, hold down the "Ctrl" key and press the "C" key. To paste, hold down the "Ctrl" key and press the "V" key.

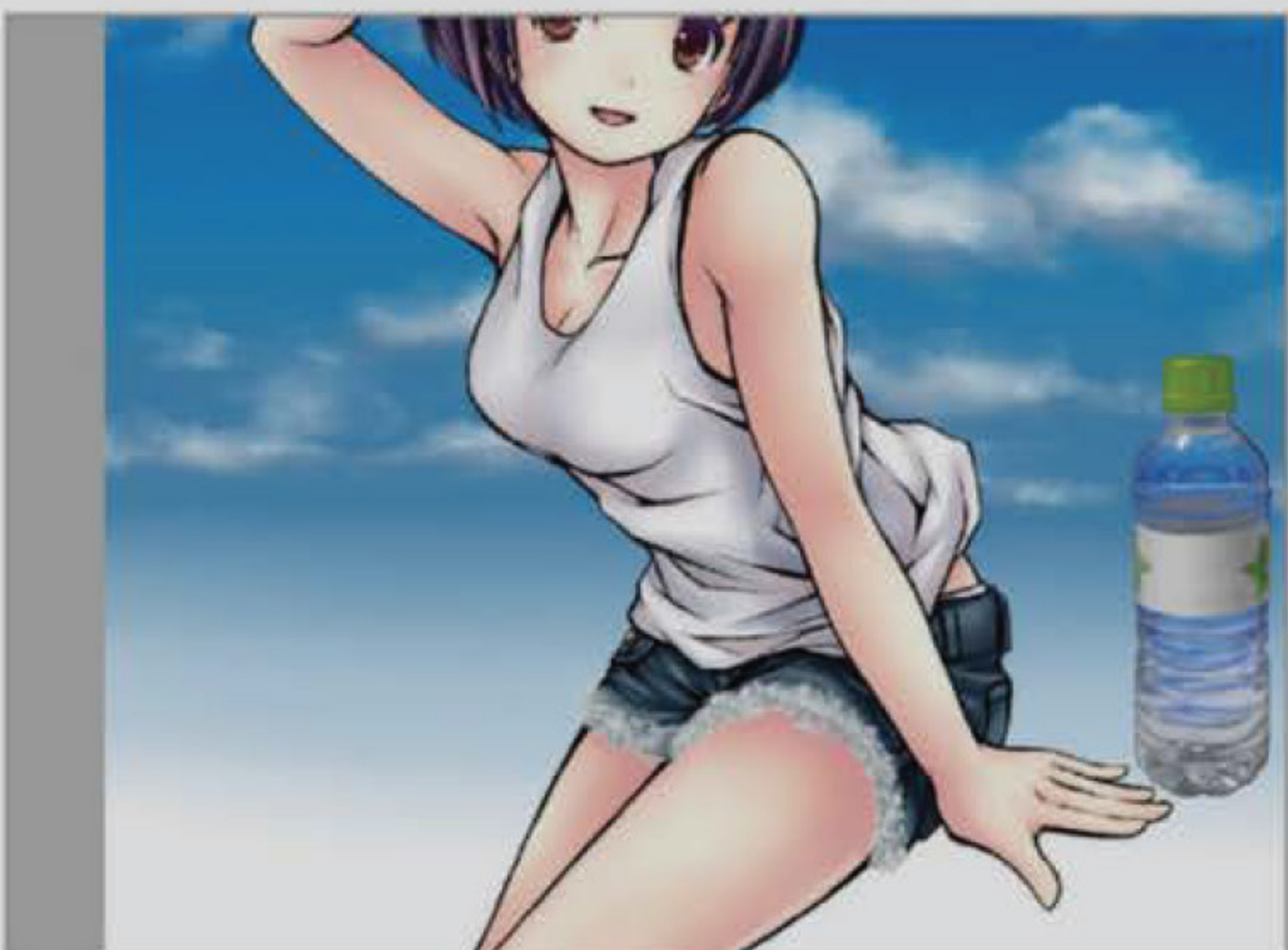
9 一度レイヤーを統合します。統合したら、背景に海と空を描き込むことを考慮して「水彩筆」ツールを使って水色を薄くかけます。描く背景によって色を変えるとよいでしょう。合成モード「オーバーレイ」のレイヤーを1枚と、合成モード「スクリーン」のレイヤーを1枚追加します。2枚のレイヤーの不透明度を調整し、コンクリートの防波堤が完成しました。

10 イラストに合うように、空と雲の大きさを調整しましょう。「自由変形」を選ぶと、空に四角い枠が表示されます。ブラシツールの下にある「自由な形」にチェックを入れ、空を縮小します。イラストに合うように動かし、下側は海が見えるくらいまで縮小しました。形が決まったら「確定」をクリックします。

11 このままだと空が途中で切れてしまうので、変形した空のレイヤーの上にもう1枚レイヤーを作り、エアブラシでグラデーションを作ります。

12 エアブラシのグラデーションが大体できたら、グラデーションのレイヤーを下の空レイヤーと統合します。グラデーションを空と馴染ませるため、ぼかしツールを使って滑らかにしていきます。段々のないきれいなグラデーションが完成したら完了です。

"Watercolor

Merge the layers once. After merging, I use the brush" tool to lightly paint the sea and sky in the background 9. It's a good idea to change the color depending on the background you draw. Add one layer with blending mode "Overlay" and one layer with blending mode "Screen". I adjusted the opacity of the two layers and completed the concrete breakwater.

the

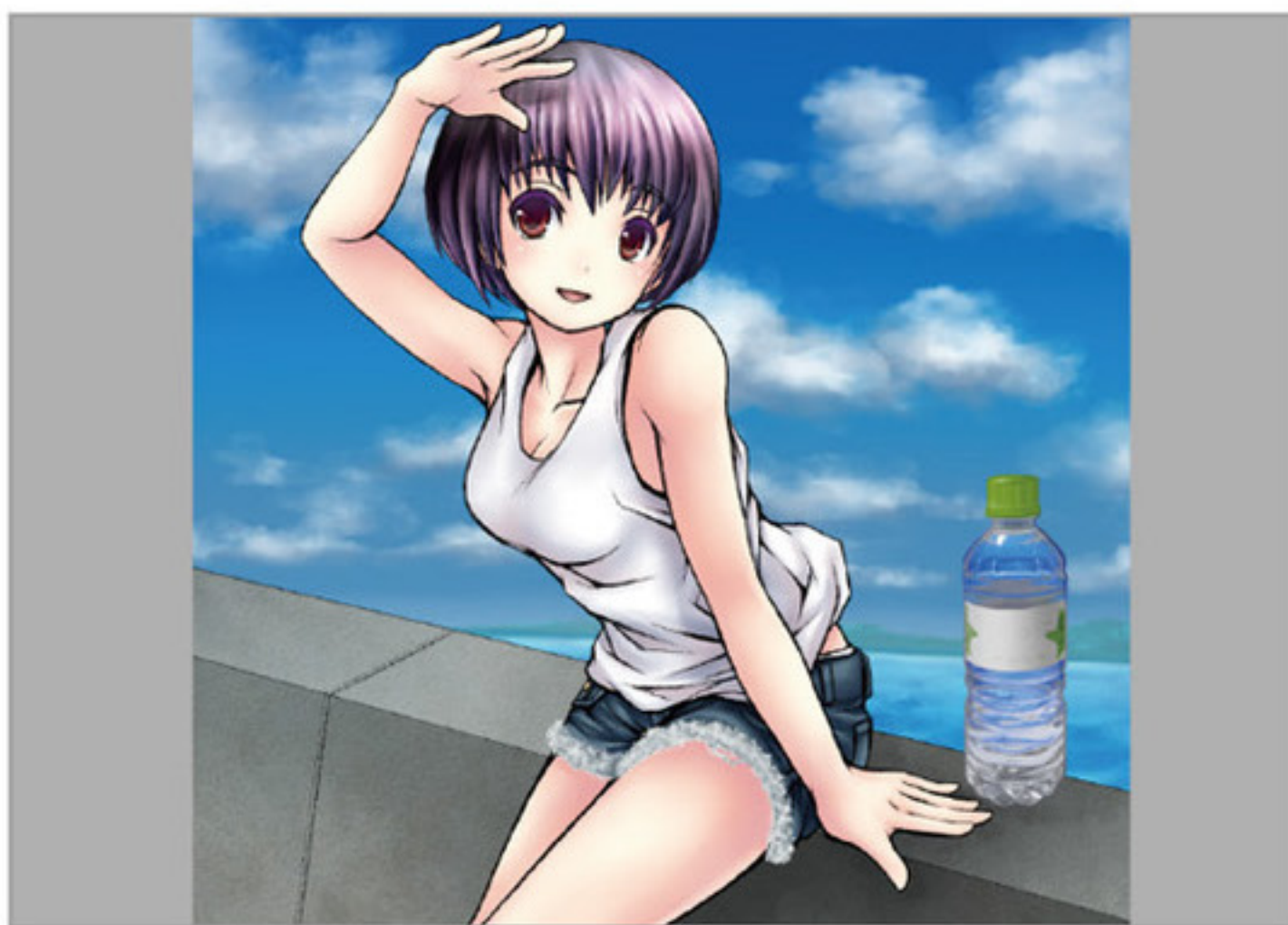
Let's adjust the size of the sky and clouds to fit illustration. If you select "Free Transform", a square frame will appear in the sky. Check "Free form" under the brush tool and shrink the sky. I moved it to fit the illustration, and shrunk the bottom part so that I could see the ocean. Once you have decided on the shape, click OK.

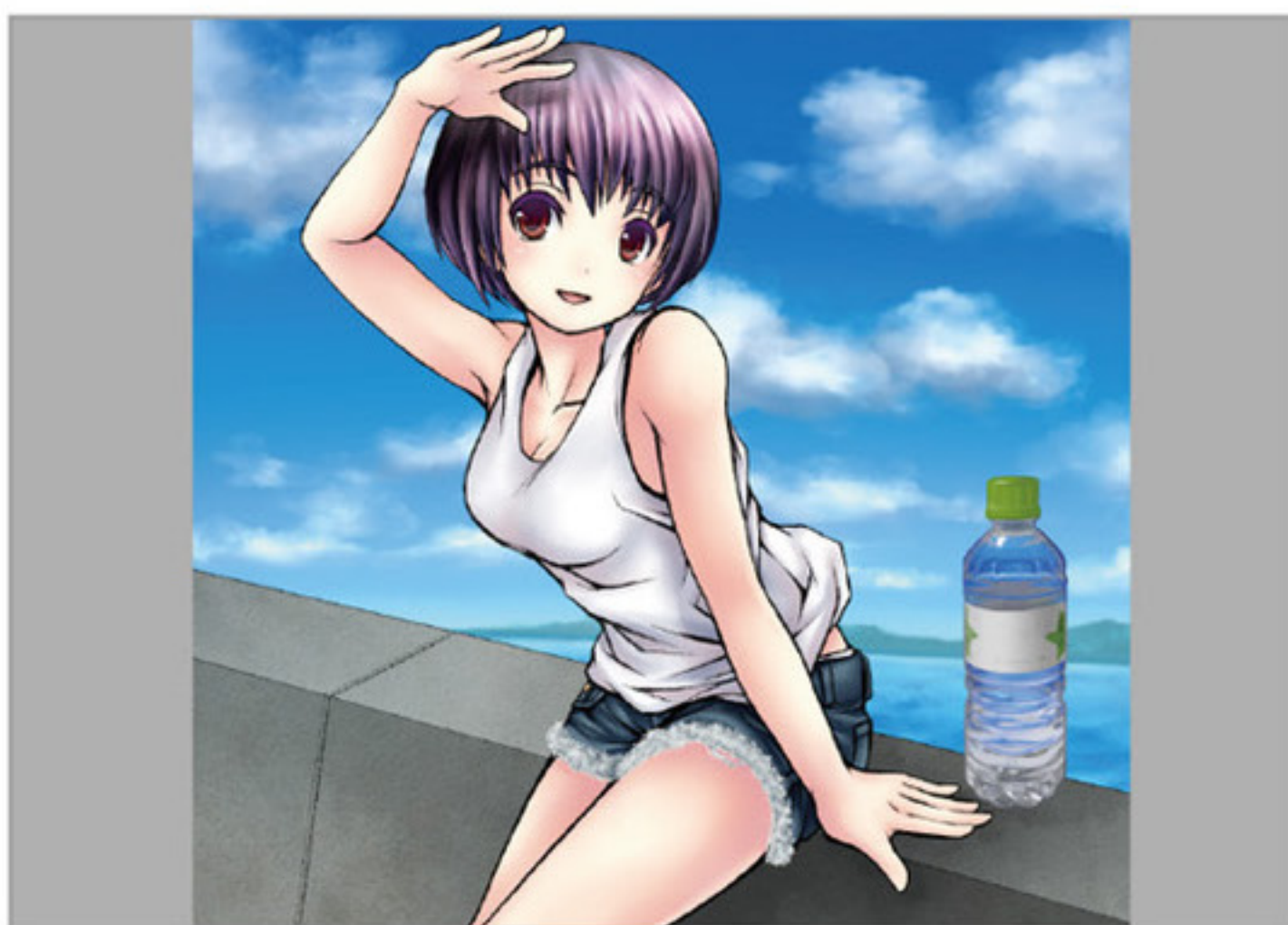
halfway,

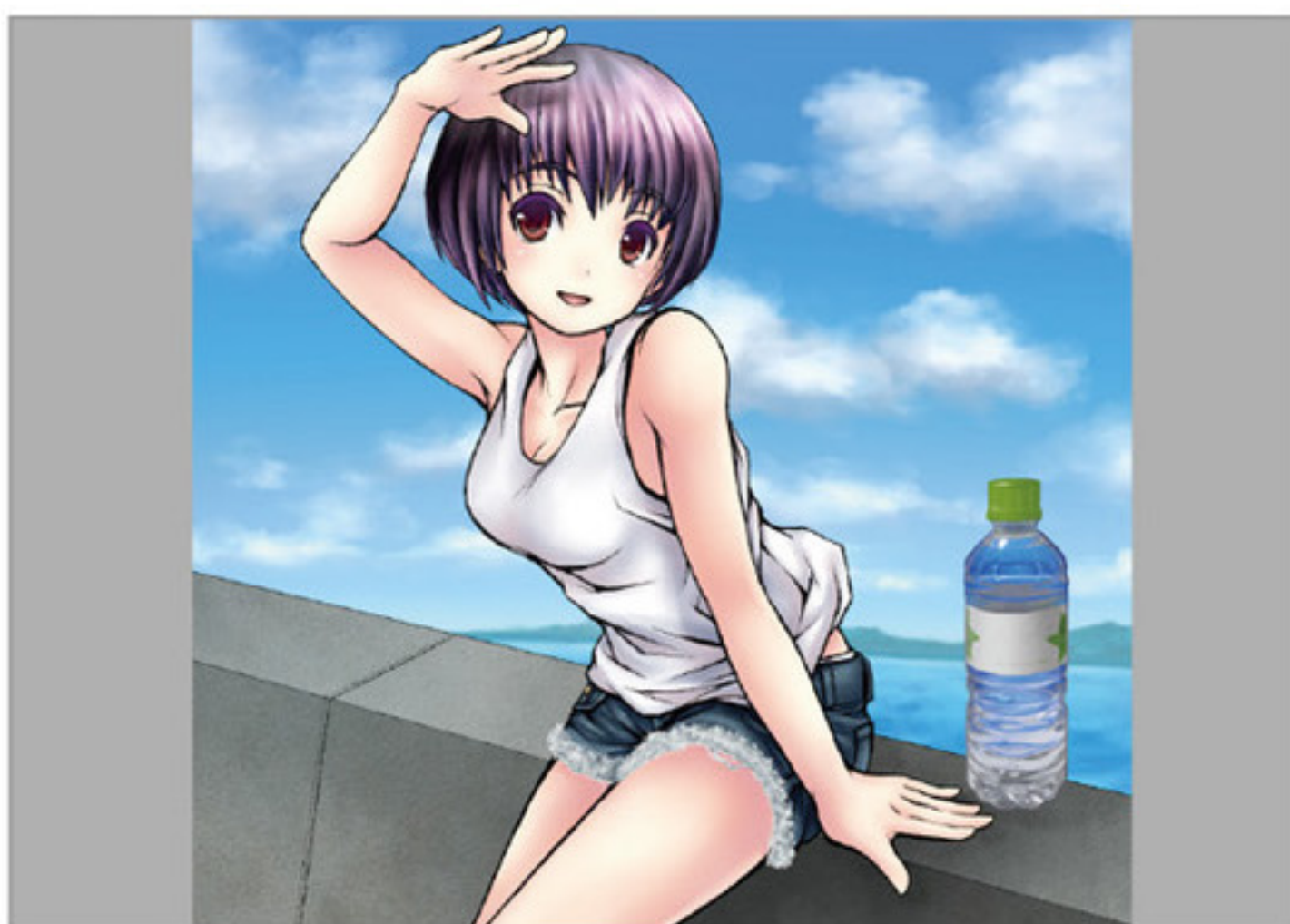
If this is left as it is, the sky will be cut off so create another layer on top of the modified sky layer and create a gradation with an airbrush.

12

Once the airbrush gradient is roughly done, merge the gradient layer with the sky layer below. In order to blend the gradient with the sky, I use the blur tool to smooth it out. It is completed when a beautiful gradation without steps is completed.

●背景をなじませる

1

空のレイヤーの上に海のレイヤーを移動します。これで海と陸が空の前に表示されました。

2

空の色が濃く、暗い印象を受けるので、明るく淡くします。雲の描き方で作った「すじ雲」(☞P. 52)をコピーして貼り付け、レイヤーの合成モードを「発光」にして5〜8%で空と海にそれぞれクリッピングします。これでだいぶ明るい感じになりました。「すじ雲」をコピーする代わりに、空レイヤーを複製して一連の作業を行ってもいいと思います。

3

人物に対してまだ背景が強い感じがするので、もう少し薄くします。空レイヤーの不透明度を70%、海レイヤーの不透明度を90%に下げます。空と海の入ったレイヤーセットの一番下に「下地」という新しいレイヤーを作り、真っ白く塗り潰します。これは、レイヤーの不透明度を下げると、他のアプリケーション等で開いた時に半透明になることがあるので、それを防止するための処理です。海と空がなじんだらレイヤーセットを統合しましょう。

4

ペットボトルの青が濃すぎるので背景に馴染ませたいと思います。ひとつ前で紹介した、白色で塗り潰した下地レイヤーを新たに作り、「ペット白」という名でレイヤーセットの一番下に置きます。

blend the background

1

Move the ocean layer above the sky layer. The sea and land are now displayed in front of the sky.

so

The sky color is dark and gives a dark impression, lighten it by 2. Copy and paste the "streak cloud" ☞ (P.52) created in the drawing method for clouds, set the layer's blending mode to "Luminous", and clip it to the sky and sea at 5-8%. This made me feel a little brighter. Instead of copying the 'streak cloud', I think you can duplicate the sky layer and do a series of operations.

3

The background still feels strong against the character, so I'll lighten it a little more. Lower the opacity of the sky layer to 70% and the opacity of the ocean layer to 90%. Create a new layer called "underground" at the bottom of the layer set containing the sky and sea, and fill it with pure white. This is done to prevent the opacity of the layer from being lowered, which may cause it to become translucent when opened in other applications. Once the sea and sky have blended together, merge the layer sets.

like

The blue of the plastic bottle is too dark, so I'd to blend it into the background. Create a new base layer filled with white, which was introduced before, and put it at the bottom of the layer set with the name "Pet White".

5 統合したペットボトルレイヤーは「ペット塗り」と名称を変え、不透明度を80%にしました。少し薄くなりましたが、まだ馴染んでいません。

6 「ペット塗り」レイヤーの上に新たにレイヤーを作り、クリッピングして淡く馴染ませていきます。「エアブラシ」ツールで、薄い水色をペットボトルの上部に塗り、合成モード「発光」で不透明度を50%にします。これでだいぶ背景に近い色になってきました。

7 さらに上にレイヤーを作ってクリッピングし、光源のある左側をメインに「エアブラシ」ツールで白く塗ってぼかします。そして、ペットボトルの下のコンクリートとなじませるため、「ペット塗り」レイヤーのすぐ上に「コンクリート」レイヤーを作り、合成モードを「乗算」にしてコンクリートの影を塗り足します。

8 ペットボトルの輪郭を描いた主線が濃いままなので、「不透明度保護」にチェックをいれ、「エアブラシ」ツールで、背景とペットボトルの中間の色を使って、主線が浮かないように塗り直して完成です。

5

I changed the name of the merged PET bottle layer to "PET paint" and set the opacity to 80%. It's a little thinner, but I'm still not used to it.

6

Create a new layer on top of the "Pet painting" layer and clip it to blend in lightly. With the "Airbrush" tool, paint light blue on the top of the plastic bottle, and set the blending mode to "Luminous" and set the opacity to 50%. The color is now closer to the background.

7

Create another layer above it, clip it, and paint the left side, where the light source is, white with the "Airbrush" tool to blur it. Then, in order to blend in with the concrete under the plastic bottle, create a "concrete" layer right above the "pet paint" layer, set the blending mode to "multiply", and add the shadow of the concrete.

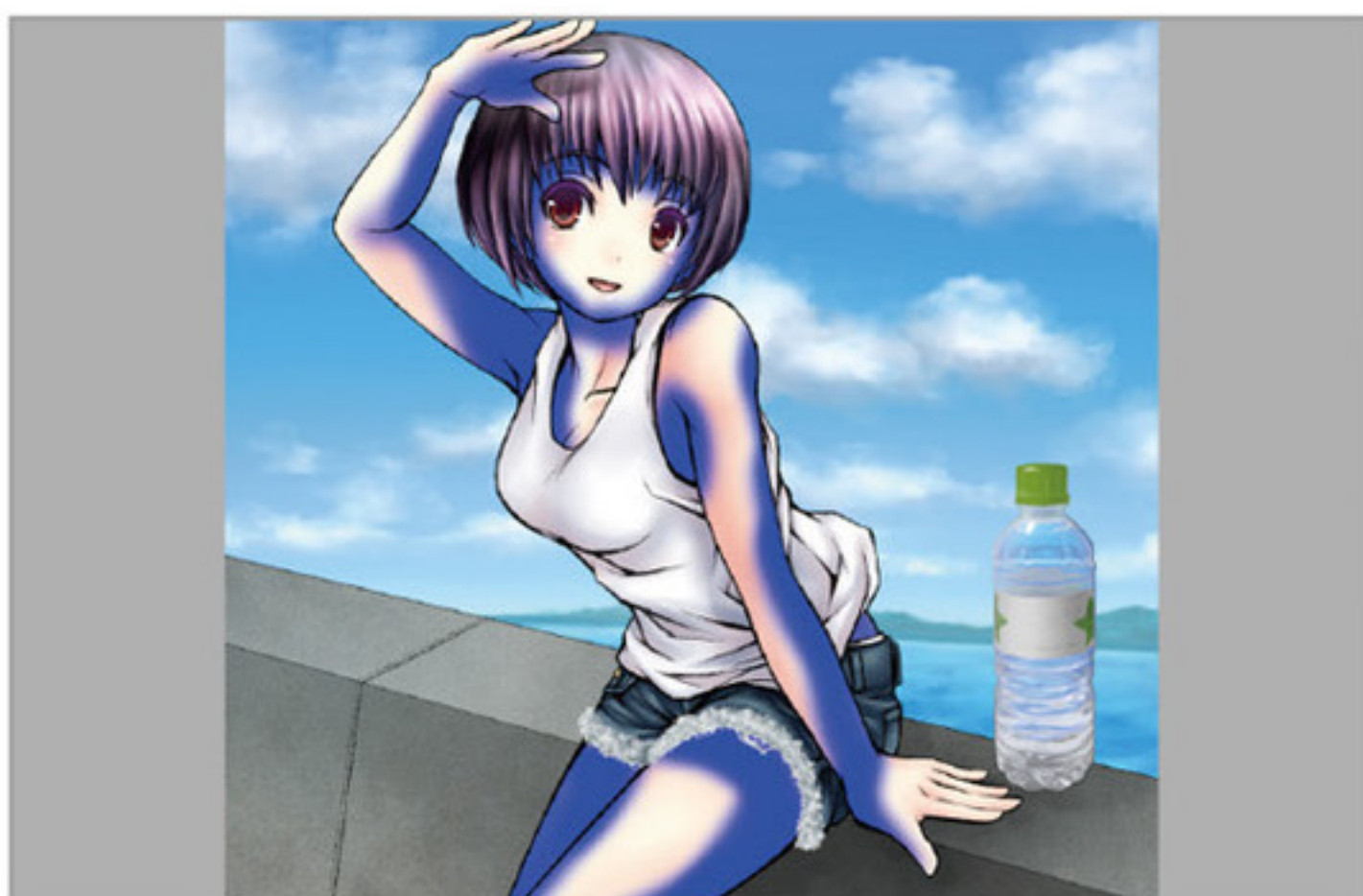
check

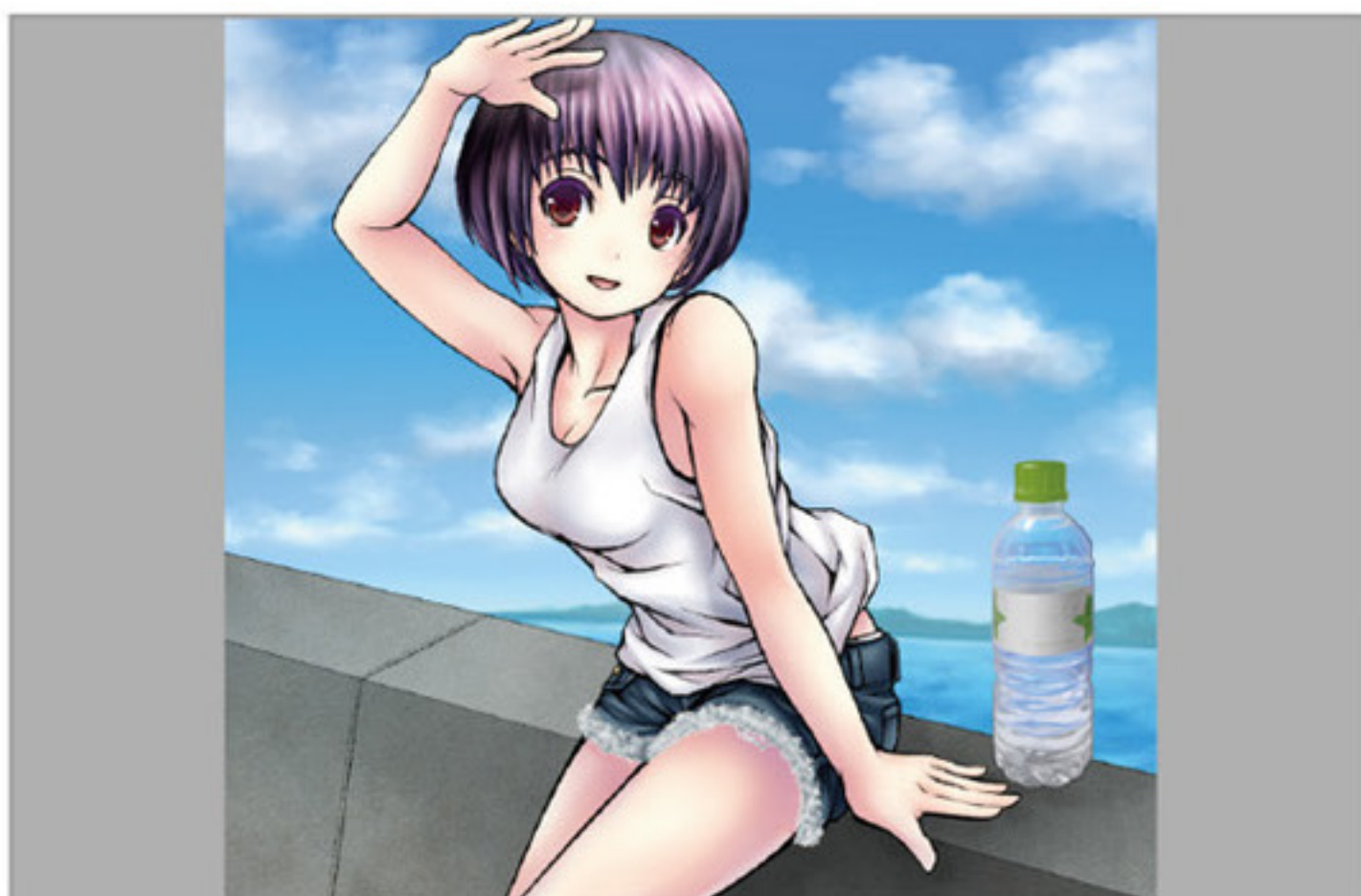
The outline of the PET bottle remains dark 8, so I the "Protect opacity" box and use the "Airbrush" tool to use a color in between the background and the PET bottle so that the main line does not float. Repaint and you are done.

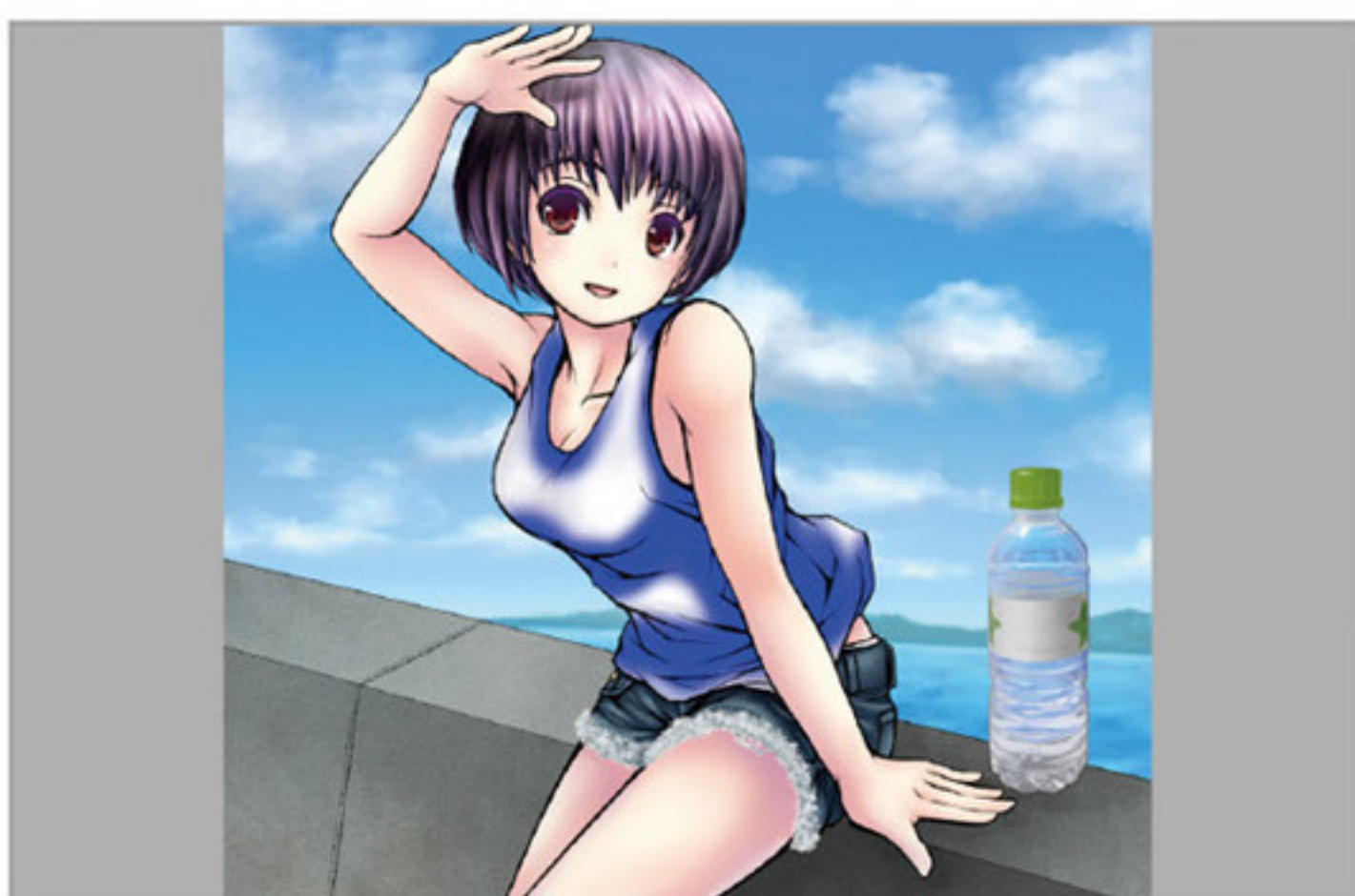
PART 6 仕上げ

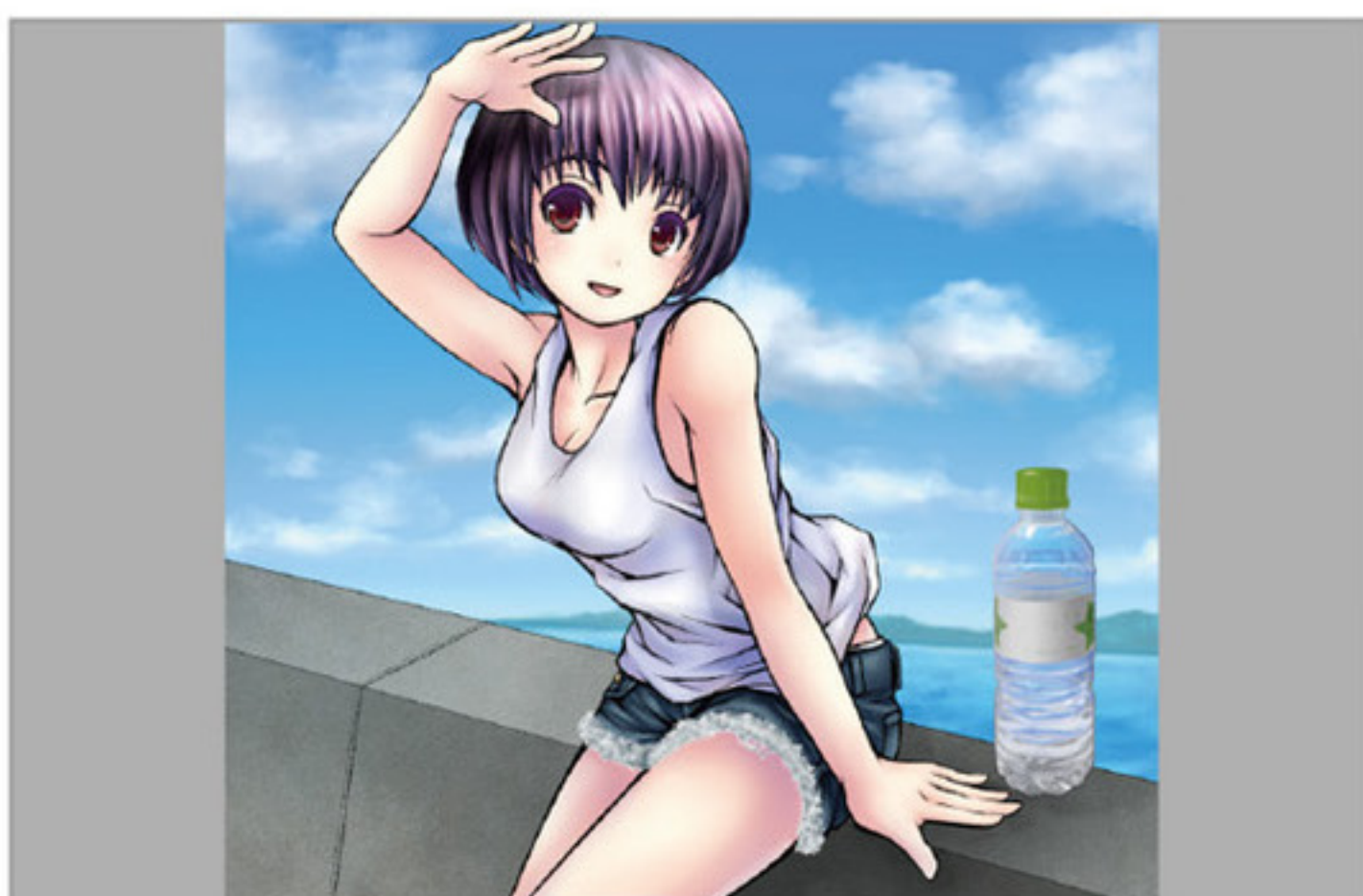
全体のバランスを見て調整しながら、イラストを仕上げます。

1

全体の風景が青いので、青系の影を少し追加します。まず、肌レイヤーの上に新しいレイヤーを作り、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れてクリッピングします。「エアブラシ」ツールを使い、ちょっと強すぎるくらいの青で影をつけたい場所にざっくり塗ります。

2

不要な影を「消しゴム」ツールで丁寧に消し、不透明度を調整します。肌にはこのくらいの青みをつけました。

3

タンクトップにも青系の影をつけます。すでに塗ったタンクトップの影レイヤーの上に、さらに新しいレイヤーを作ってクリッピングし、1と同様に、「エアブラシ」ツールで強めの色を塗ります。

4

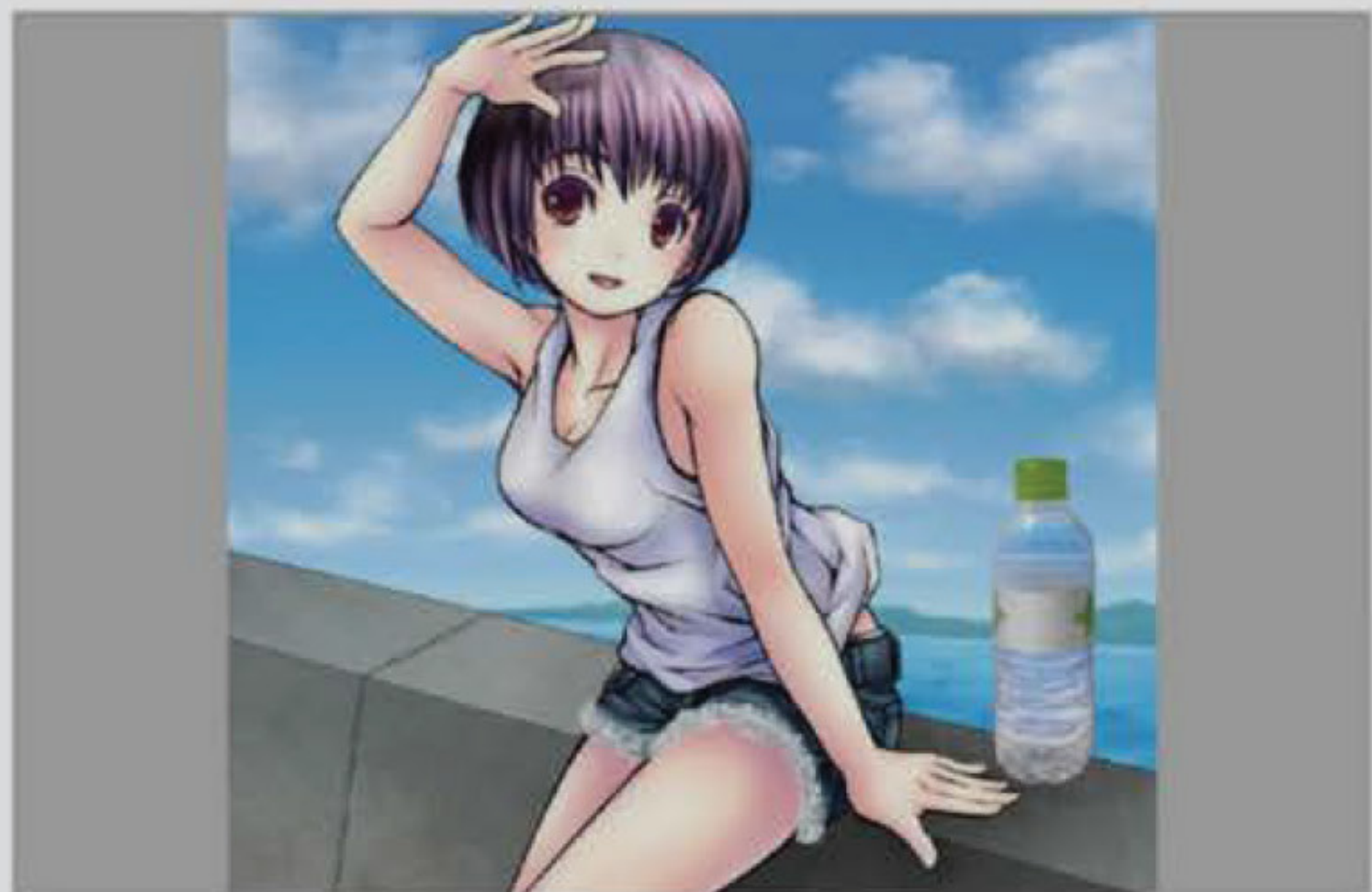
2と同様、不要な影を「消しゴム」ツールで丁寧に消し、不透明度を調整して肌になじませます。これで、全体的に背景となじんできました。

PART 6 finish

Finish the illustration while adjusting the overall balance.

1 Since the whole scenery is blue, I will add some blue shadows. First, create a new layer above the skin layer, check "Clip at layer below" and clip. Using the "Airbrush" tool, roughly paint over the areas you want to shade with a little too strong blue.

2 Carefully erase unnecessary shadows with the "Eraser" tool and adjust the opacity. I added this bluish tint to my skin.

a Add a blue shade to the tank top. 3 Create new layer on top of the already painted tank top shadow layer, clip it, and apply a stronger color with the "Airbrush" tool as in step 1.

the As in step 2, carefully erase unnecessary shadows with "Eraser" tool, and adjust the opacity to blend in with the skin. Now the whole thing blends in with the background.

5

タンクトップに青系の影をつけたことで、白い部分が少なくなり、少しくすんで見えるようになりました。そこで、影の上にもう1枚レイヤーを足して、ハイライトを描き入れます。胸と背中側が明るくなりました。これで人物の調整は完了です。

6

最後に大事な作業が残っています。主線へ着色し、塗り色となじませるのです。主線付近の色をスポイトツールで取り、その色より少し暗い色で塗っていきます。不透明度保護にチェックを入れてから、エアブラシでグラデーションをつけながら塗ります。線画を体のパーツごとに分けて描いておくと、比較的簡単に塗ることができます。

7

線画のすべての線を着色したら、線画のレイヤーを統合し、全体を引いて見て、色の濃さを確認しましょう。少し薄いと感じたので、線画レイヤーを複製し、合成モードを「乗算」にして、不透明度15%ぐらいで重ねて再統合しました。これでイラストが完成しました。

5

By adding shades of blue to the tank top, the white areas are reduced, making it look a little dull. So, add another layer on top of the shadows and draw in the highlights. Brighter chest and back. This completes the character adjustment.

the

There is one final important task left to do. Color main line and blend it with the fill color. Take the color near the main line with the eyedropper tool and paint it with a slightly darker color. After checking the opacity protection, paint while adding a gradation with an airbrush. If you draw the line art separately for each body part, you can paint relatively easily.

the

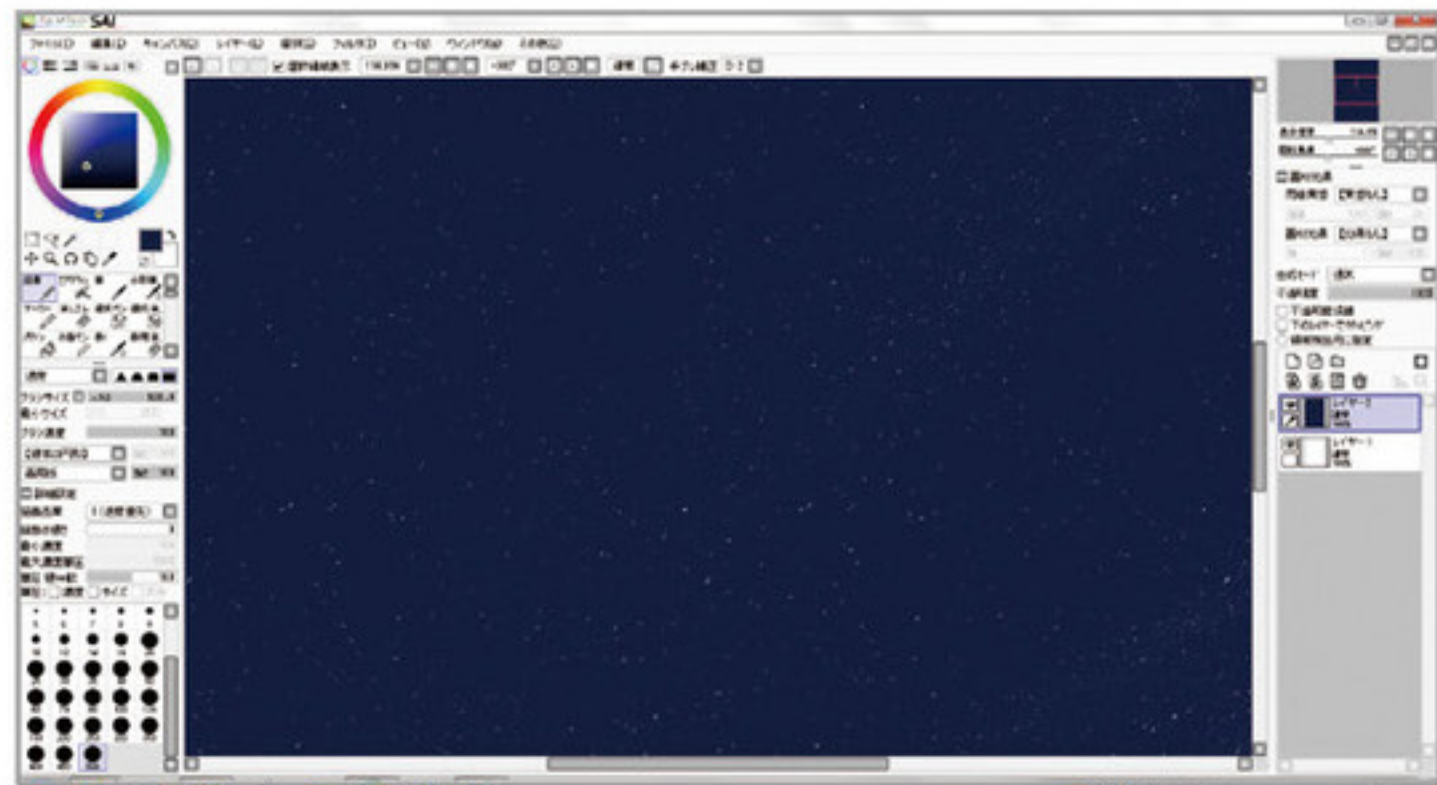
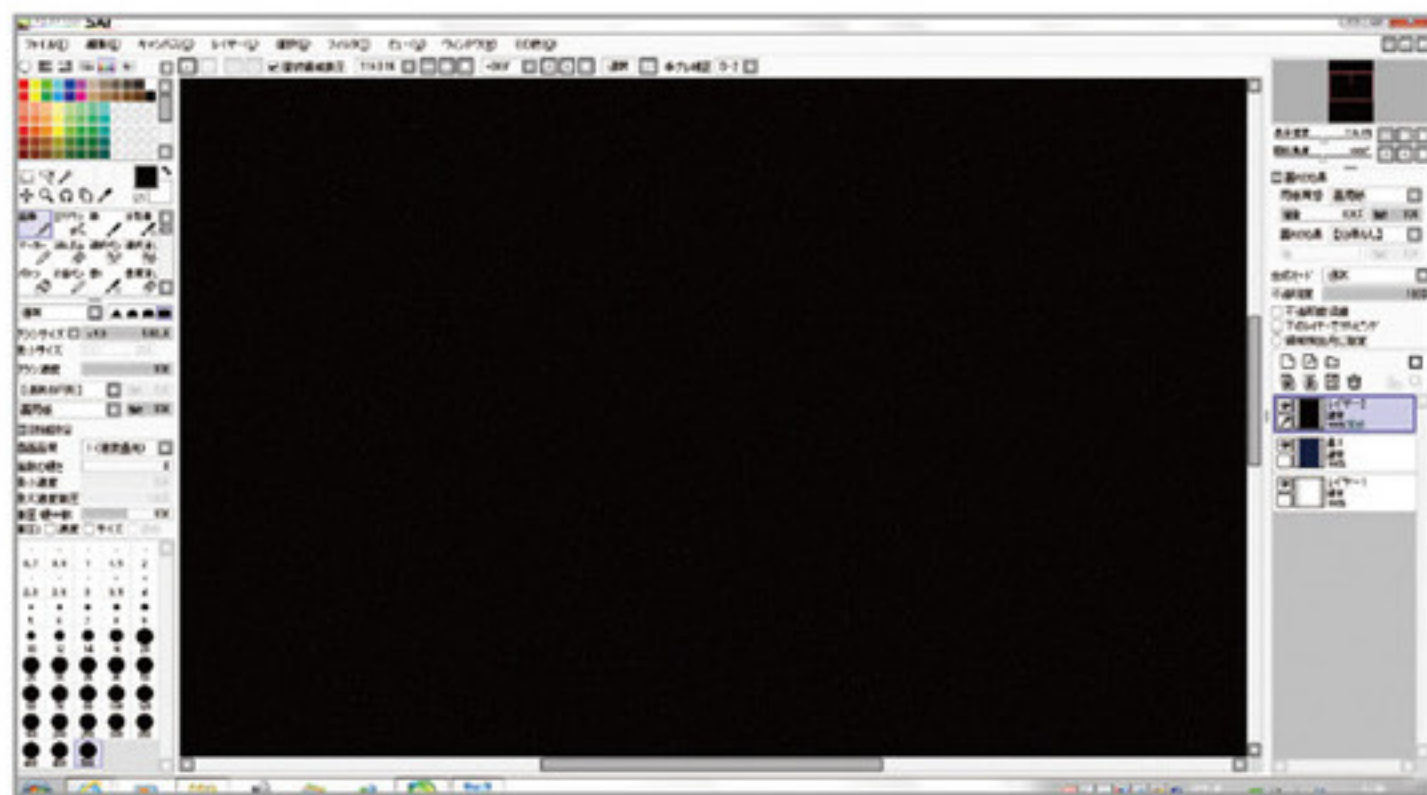
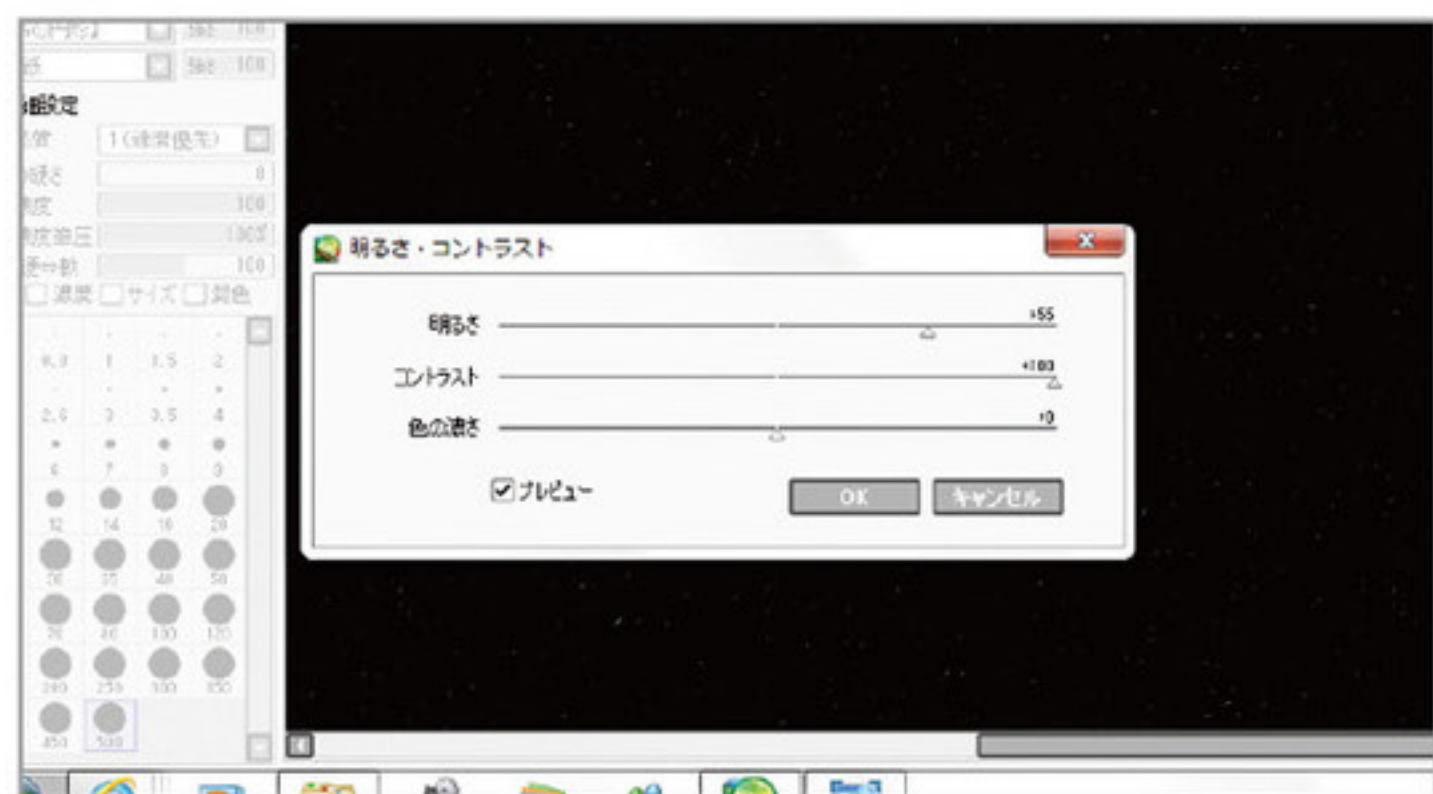
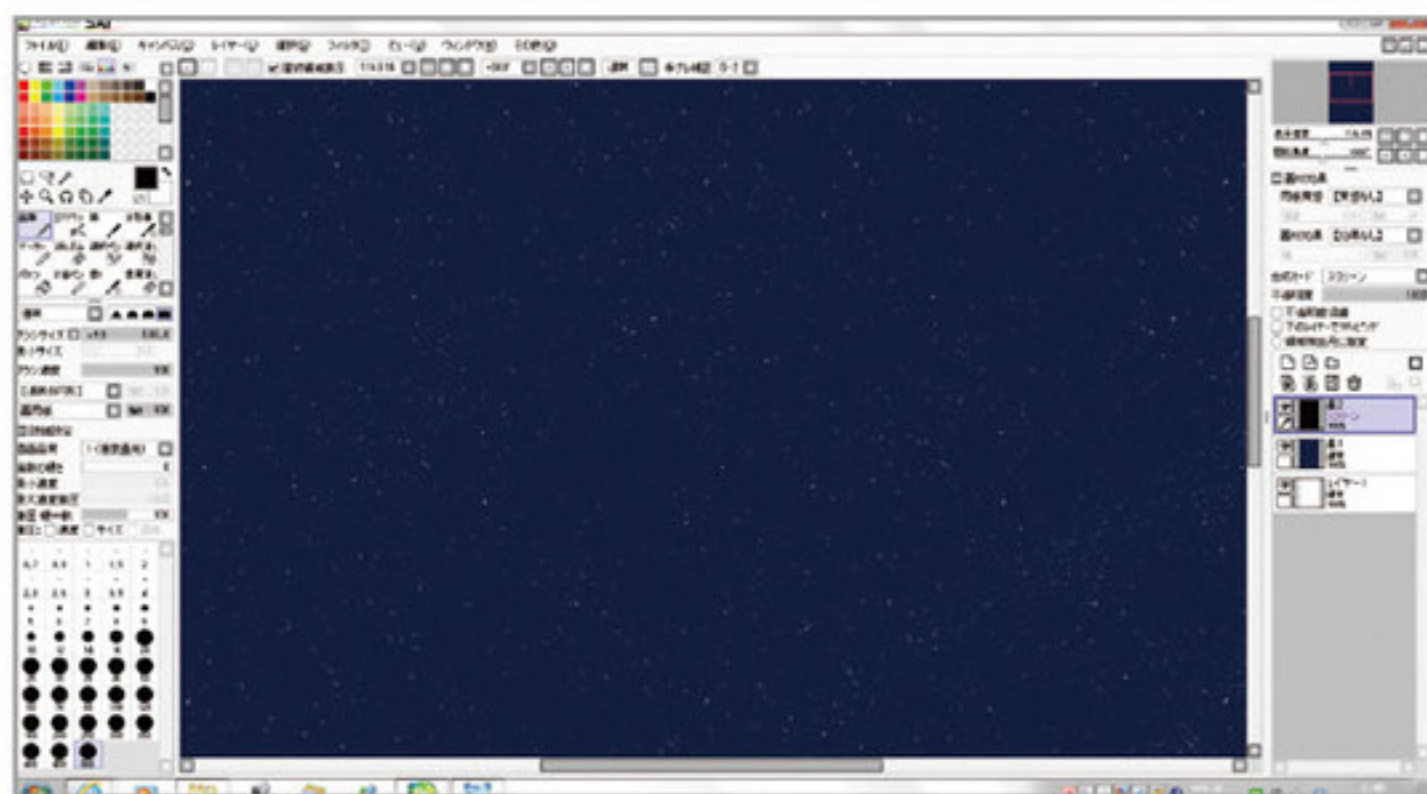
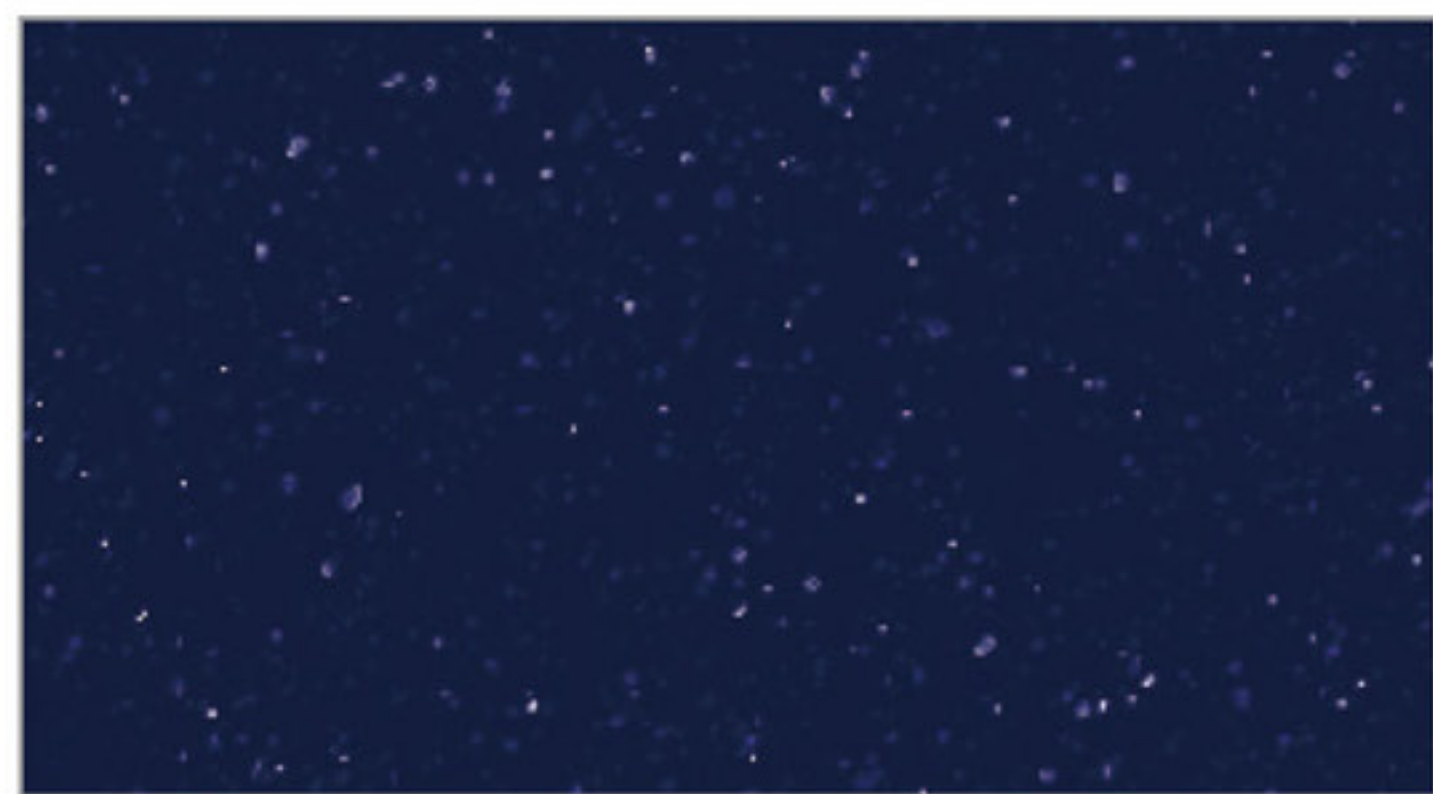
After coloring all the lines of the line art, let's merge line art layer 7 and draw the whole to see the color intensity. I felt that it was a little thin, so I duplicated the line drawing layer, set the blending mode to "Multiply", and layered it again with an opacity of about 15%. The illustration is now complete.

こんなときには？ ～星空の描き方～

背景に星空を入れたいときはどうしたらよいのでしょうか？　ここでは、簡単な初歩編と、レイヤーの画材効果を使った応用編の２つを紹介します。初歩編は鉛筆ツールで塗るだけですから、ぜひトライしてみてください。

【初歩編】

新規レイヤーを作成し、夜空の色を描画色にして鉛筆ツールで塗ります。ブラシの設定は下記を参考にしてください。これだけで星空が描けるので、星空をざっと描きたい時に向いています。

使用ブラシ…鉛筆
ブラシ濃度…100%
ブラシ形状…通常の円形
（好みで［にじみ］や［にじみ＆ノイズ］を強さ100でかけても可）
ブラシテクスチャ…画用紙（強さ100）

【応用編】

1 レイヤー全体を黒く塗り潰し、レイヤーの「画材効果」から画用紙を選んで［強さ100］にします。
このレイヤーの下に新規レイヤーを作って統合します。これで、画用紙の質感が適応されたまま、通常レイヤーとして描くことができます。

2 画面上部の「フィルタ」から［明るさ・コントラスト］を選び、数値を設定します。ここでは、明るさを＋55、コントラストを＋100にしています。明るさの数値は好みで変えてもよいと思います。

3 1で作ったレイヤーの上に、レイヤーの合成モード［スクリーン］で星を置くとより星空らしくなります。

4 3で作った星のレイヤーを複製し、拡大させて［スクリーン］や［発光］で重ねていくと、さまざまなサイズの星が点在する、満天の星空になります。

星空を加工する場合は、エアブラシで星を追加したり、テクスチャや色をぼかしたレイヤーを合成モードで重ねたりすることで、さらにきれいに仕上がります。ぜひ試してみてください。

In such a case? ~How to draw a starry sky~

What should I do when I want to put a starry sky in the background? Here, I will introduce two methods: a simple beginner version and an advanced version using layer art material effects. The basics are just painting with the pencil tool, so please give it a try.

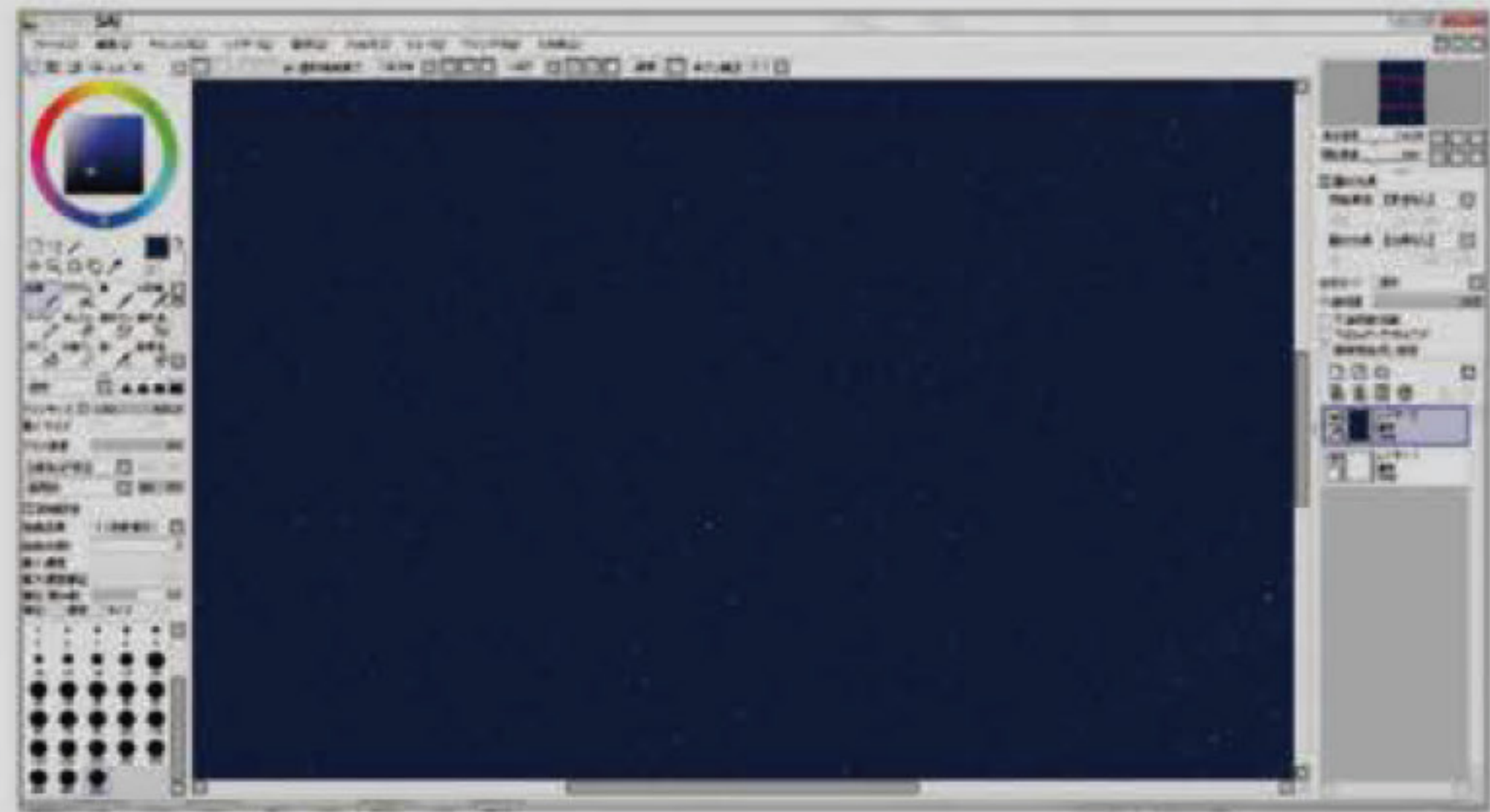
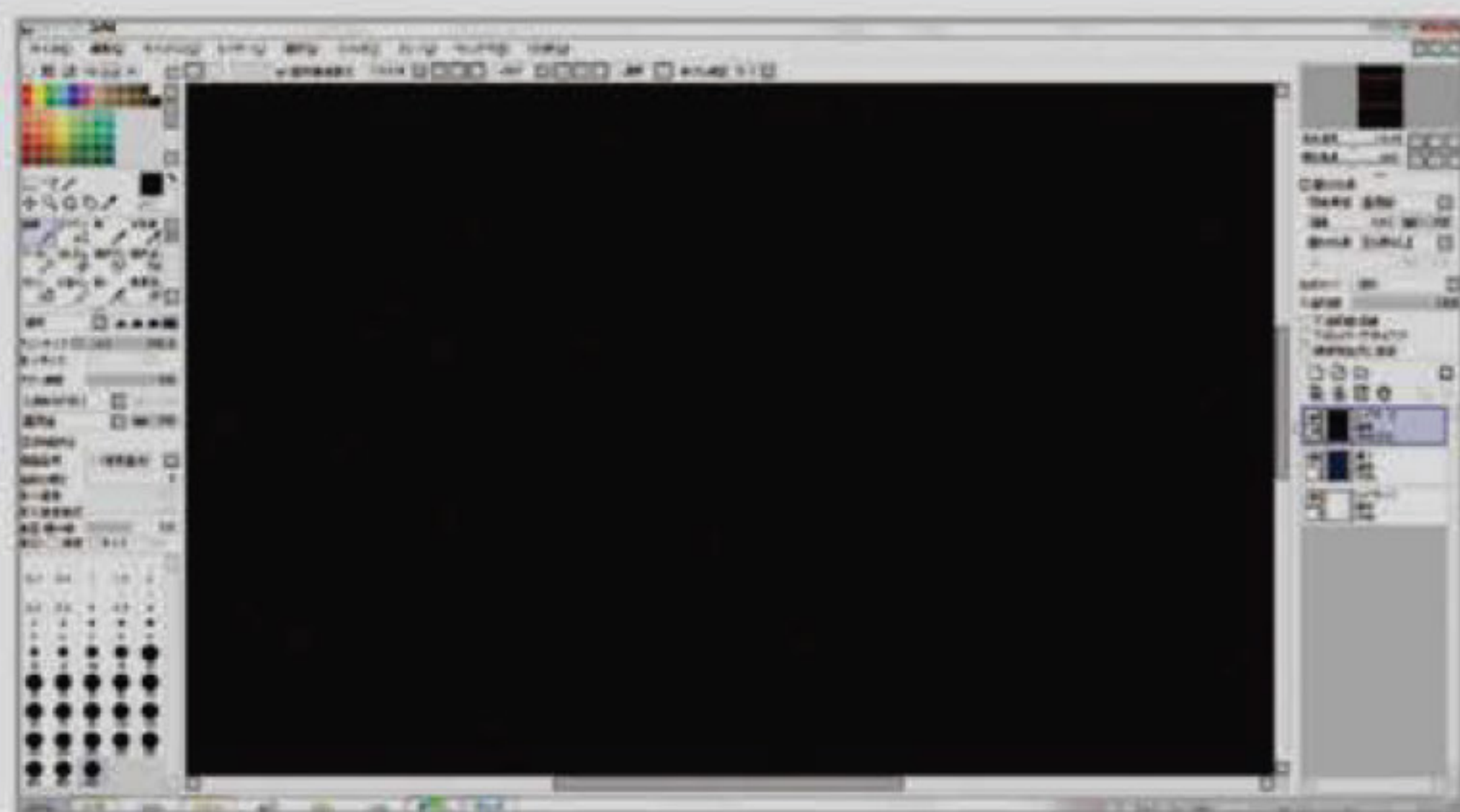
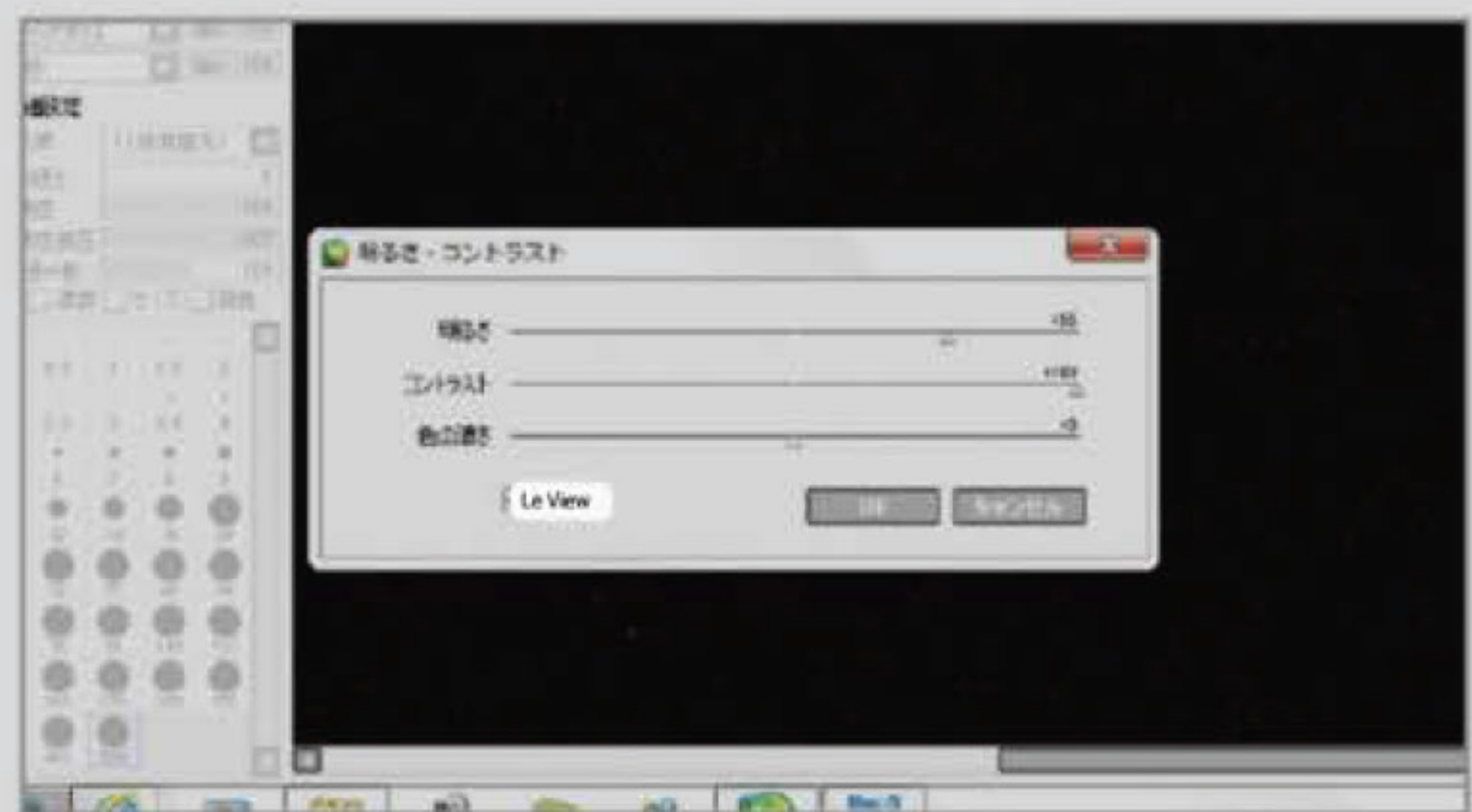
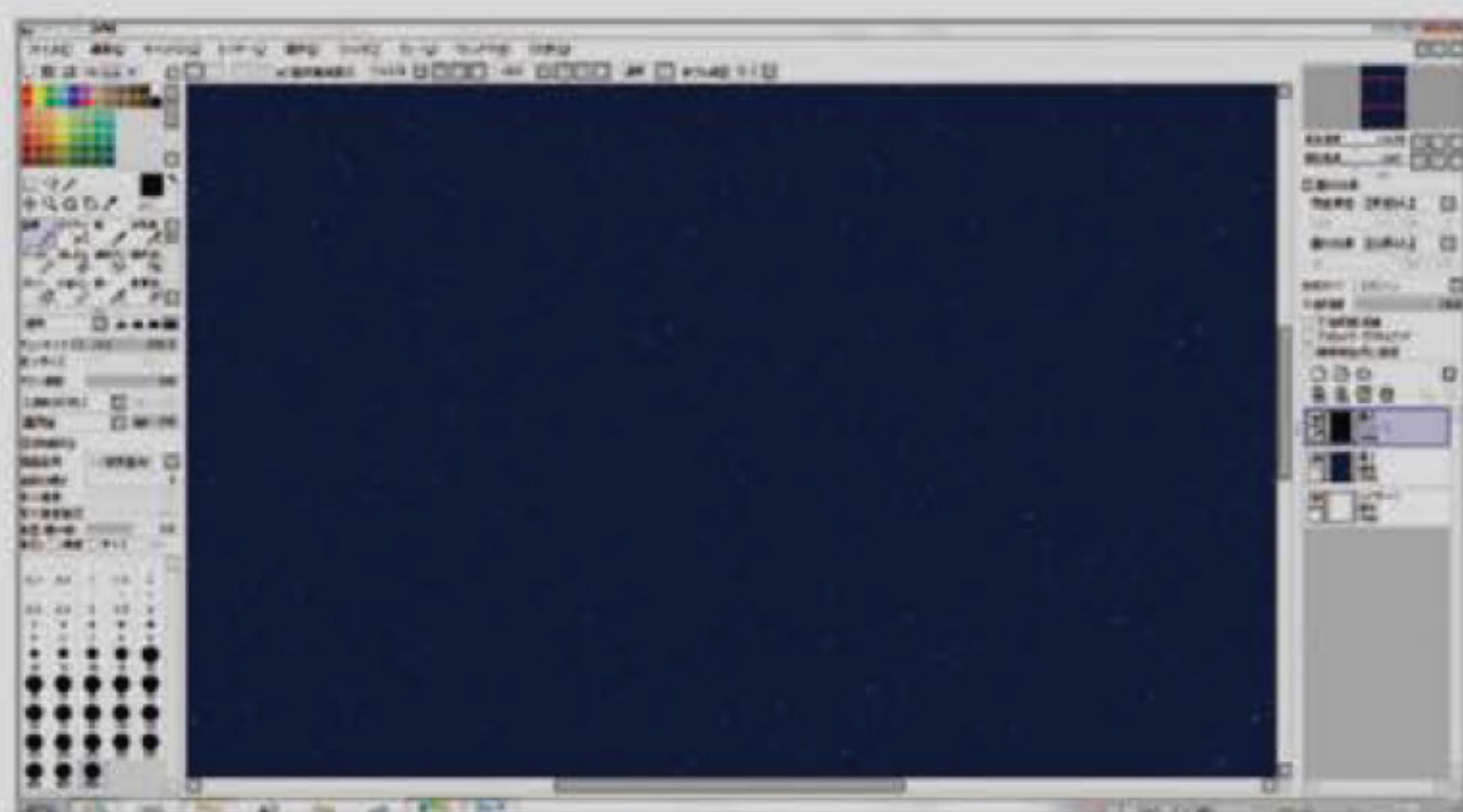
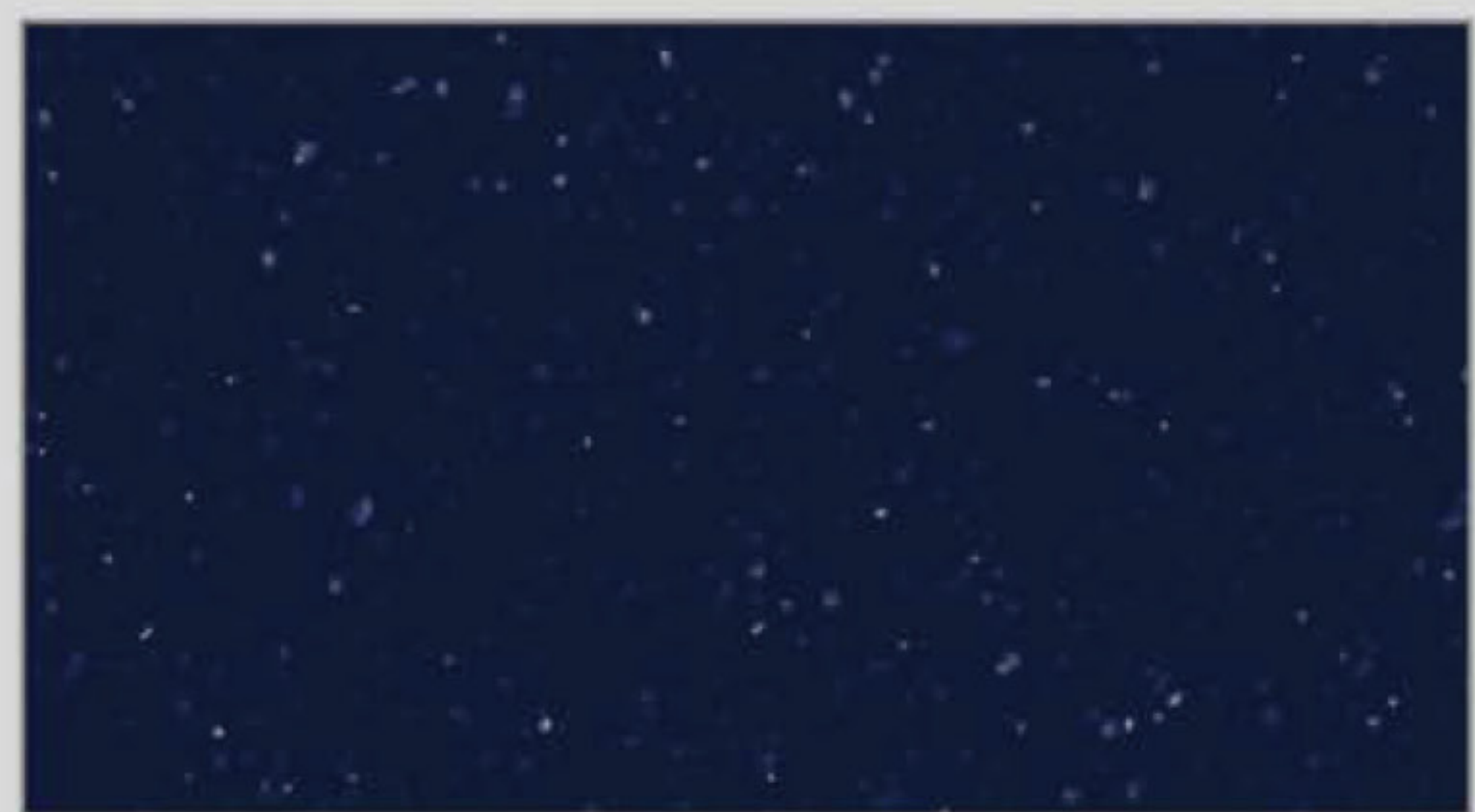
[Introduction]

Create a new layer, set the color of the night sky as the drawing color, and paint with the pencil tool. Please refer to the following for the brush settings. You can draw a starry sky with just this, so it is suitable for when you want to draw a starry sky roughly.

Brush used: Pencil

Brush concentration 100%

Brush shape: normal circle

(You can apply [Bleeding] or [Bleeding & Noise] at strength 100 if you like) Brush texture... drawing paper (strength 100)

[Application]

1 Fill the entire layer with black, select drawing paper from the layer's "Art material effect" and set it to [Strength 100]. Create a new layer under this layer and merge them. Now you can draw as a normal layer with the texture of the drawing paper applied.

2 Select [Brightness/Contrast] from Filters at the top of the screen and set the values. Here, I set the brightness to +55 and the contrast to +100. You can change the brightness value according to your preference.

3 If you put stars on the layer made in 1 with the layer's blending mode [Screen], it will look more like a starry sky.

4 By duplicating the star layer created in step 3, enlarging it, and layering it with [Screen] and [Light], you can create a sky full of stars dotted with stars of various sizes.

When processing the starry sky, you can add stars with an airbrush, or use a blending mode to add layers with textures or blurred colors for a more beautiful finish. Please, try it.

4

基礎講座〜着色基礎編

この章では、まず着色の基本となる、下塗りの方法を紹介した後、アニメ塗り、水彩塗り、厚塗りというデジ絵でよく使われる基本的な塗り方を学びます。また、併せて基本的な着色技法も紹介しています。

下塗り

アニメ塗り

水彩塗り

厚塗り

Illustration　桐都

4

Basic Lecture ~ Coloring Basics

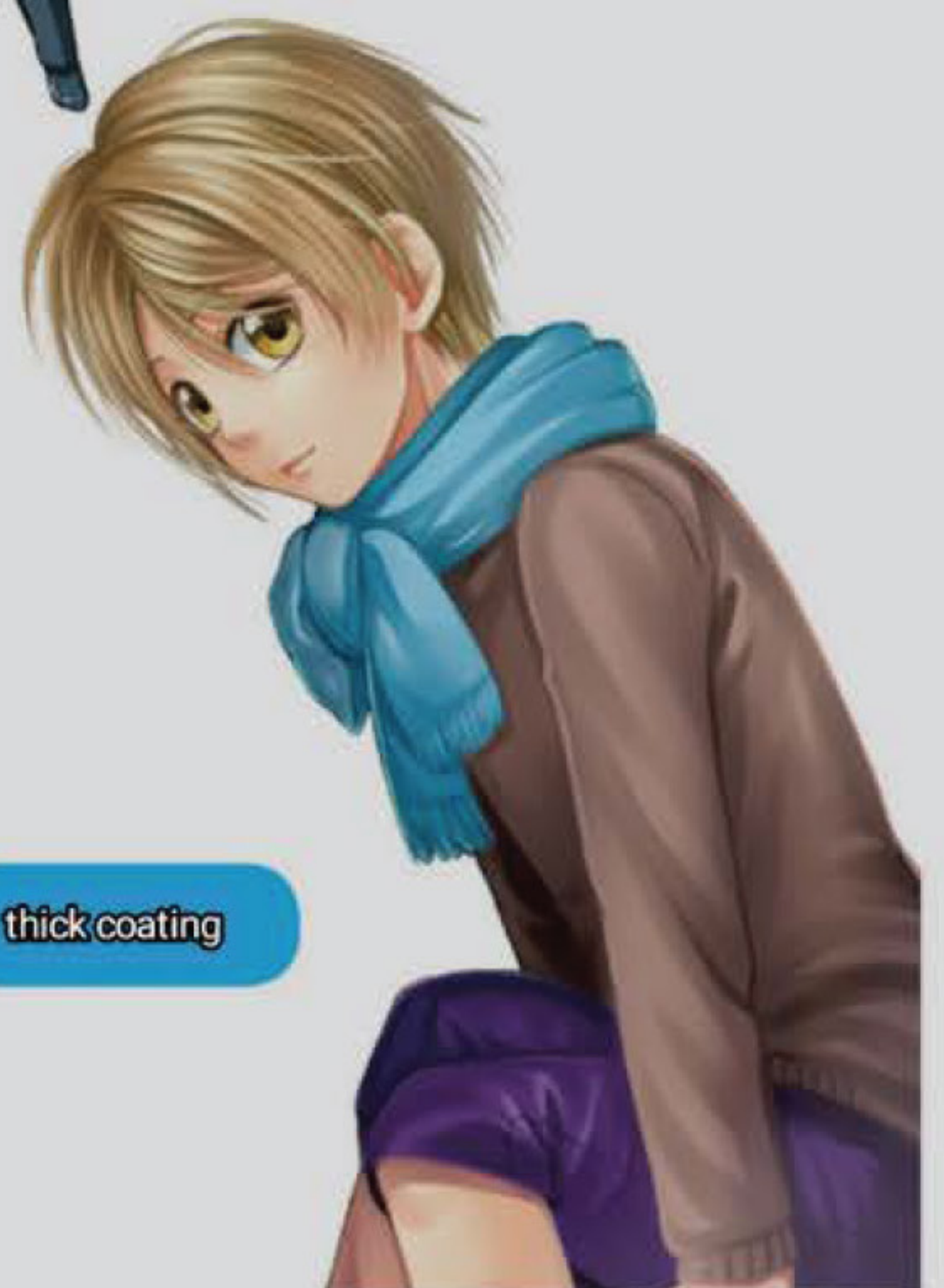
In this chapter, we will first introduce the undercoating method, which is the basics of coloring, and then learn the basic painting methods commonly used in digital painting, such as anime painting, watercolor painting, and thick painting. It also introduces basic coloring techniques.

undercoat

anime painting

watercolor painting

thick coating

Illustration Tongdu

下塗り

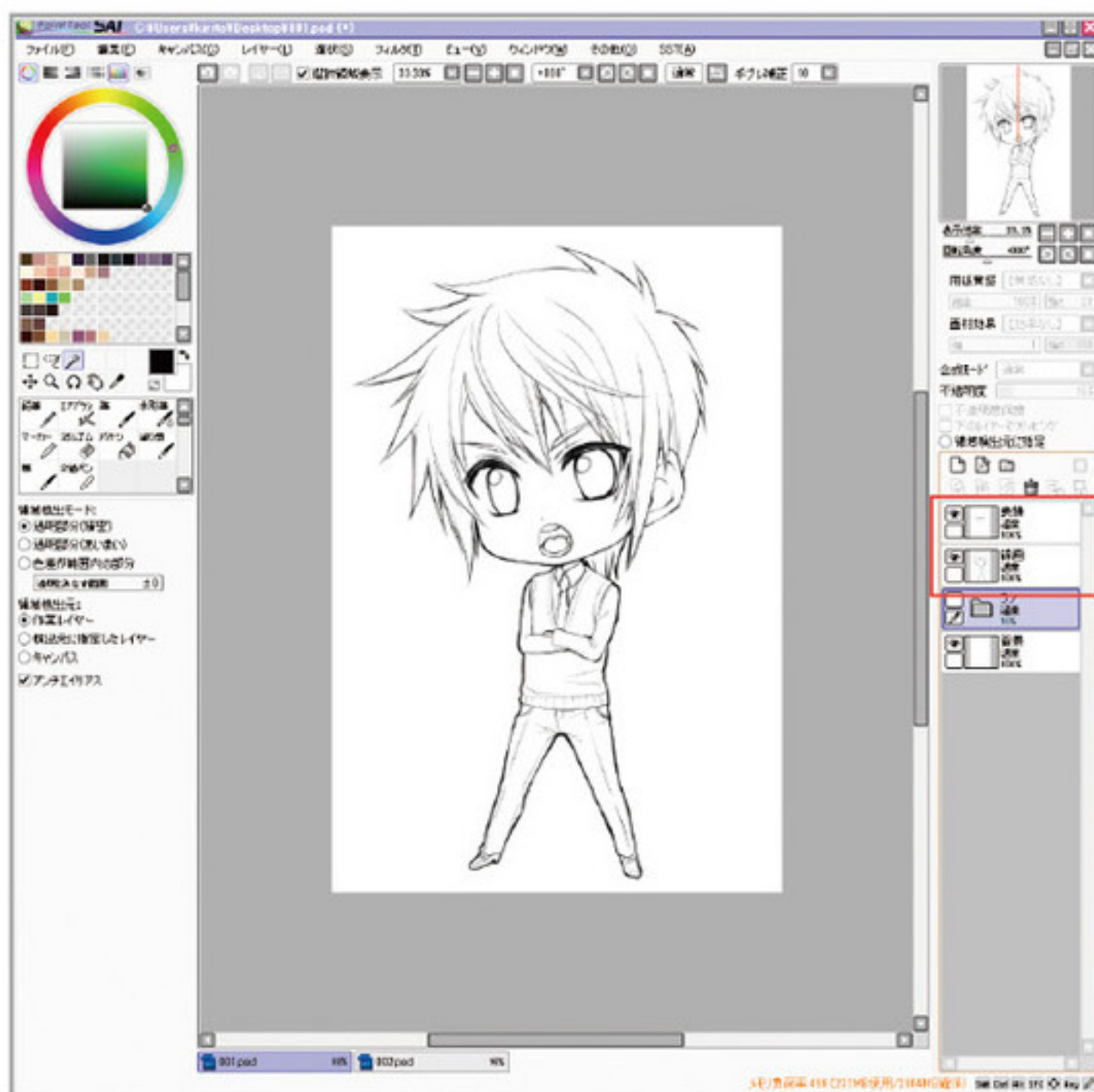
下塗りは、アニメ塗り、水彩塗りともに共通する、土台となる塗り方です。パーツごとレイヤーに分けながら色を塗り、立体感を出すための影塗りは、次の工程と割りきって、ここでは行いません。効率よく塗るためには、線画のクオリティーも重要になります。

1.線画を描く

1 線画を準備しましょう。ペン入れで線画を描く際、顔の部分を表情レイヤーとして分けておくと、色塗りの際にとても便利です。下塗りをする時に自動選択ツールを使う場合は、線をできるだけつなげて描くように気をつけてください。塗る作業が楽になります。

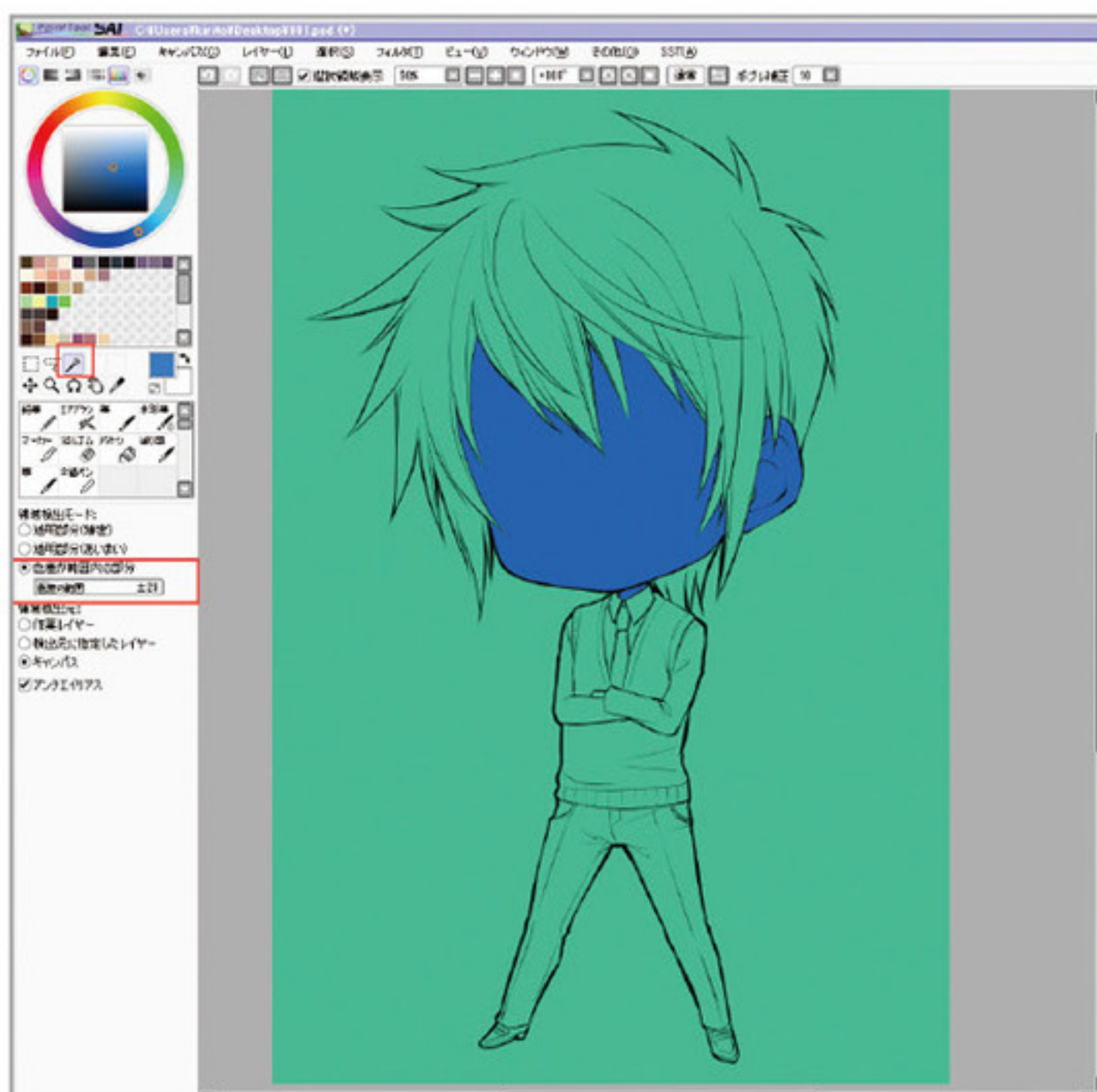
表情
通常
100%

線画
通常
100%

ラフ
通常

2.肌と服を塗る

1 色が線からはみ出したり、塗り残しがないように、一番下のレイヤーを濃い目の適当な色で塗りつぶします。右の写真で緑色の部分がそうです。青で表示されている部分は、自動選択ツールで選択した部分です。

「領域検出モード」から「色差が選択範囲内」を選択し、塗りたい部分をクリックすると、青色で表示されます。なお、「色差の範囲」の数字は、実際に選択してから調整します。この段階では、表情の線画レイヤーは邪魔なので非表示にしておきます。

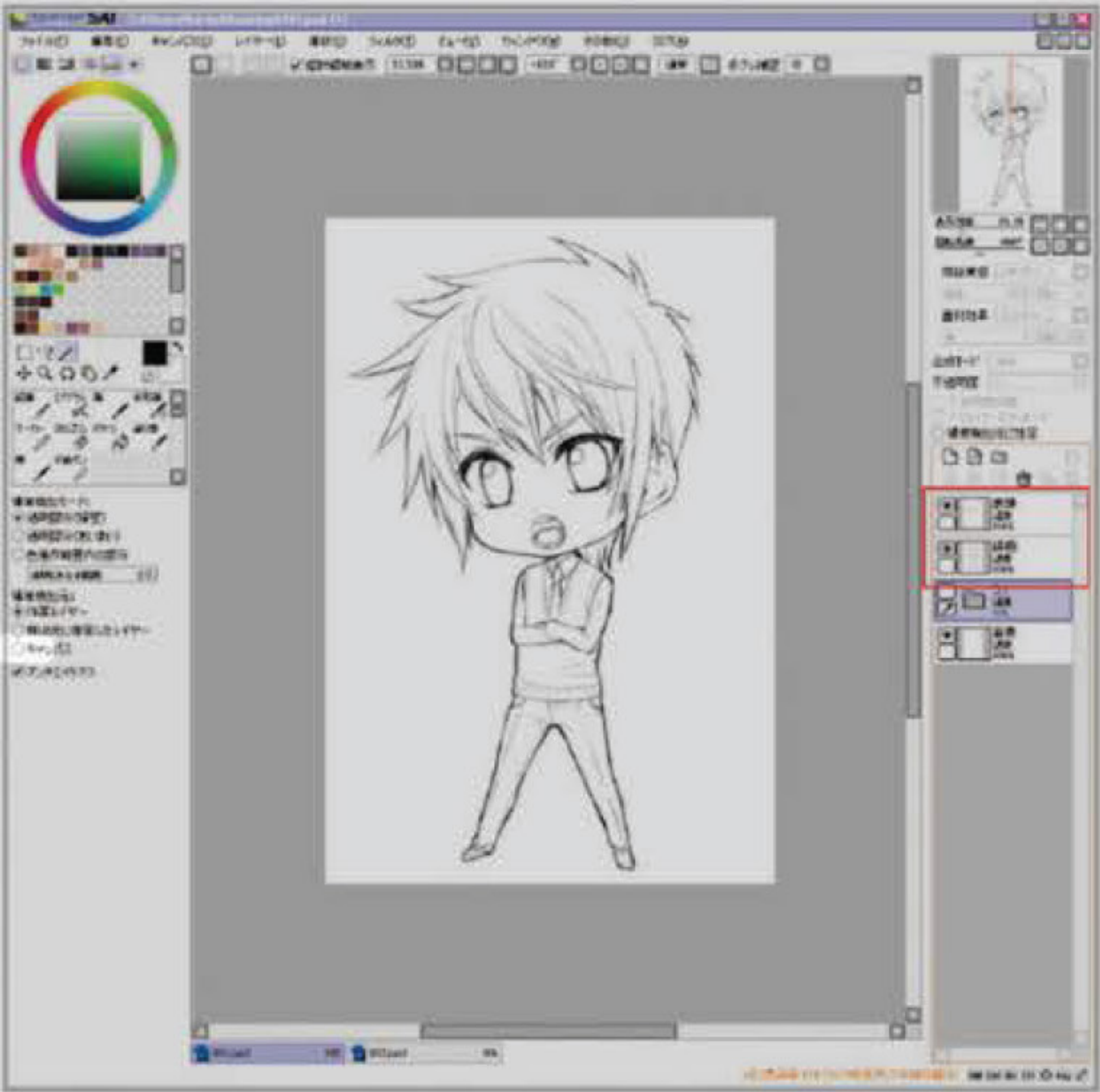
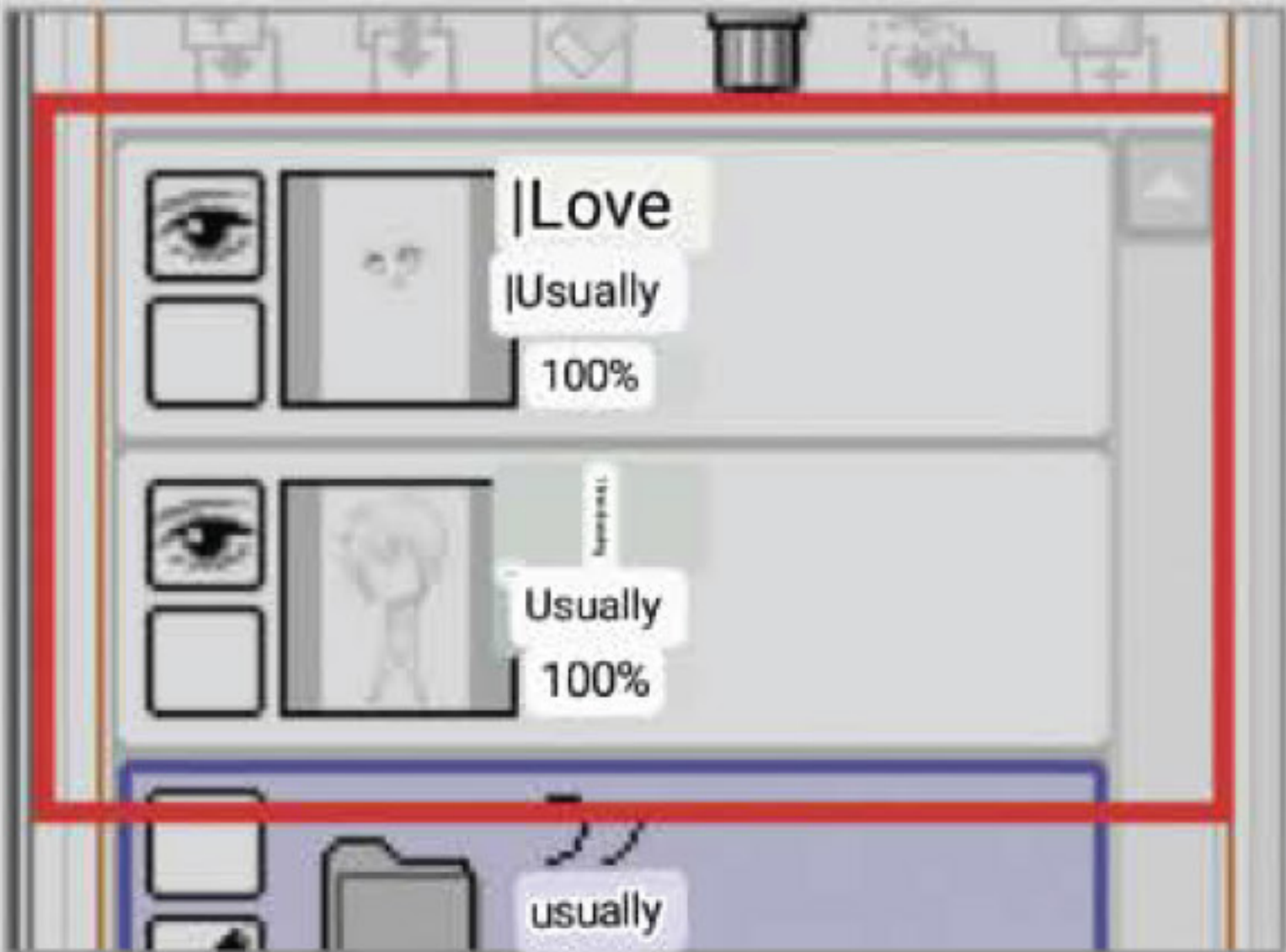
領域検出モード:
○透明部分(精密)
○透明部分(あいまい)
◉色差が範囲内の部分
色差の範囲 ±29
領域検出元:

undercoat

Undercoating is a basic painting method that is common to both anime painting and watercolor painting. Coloring is done while dividing each part into layers, and shading to create a three-dimensional effect is left out of the next process. In order to paint efficiently, the quality of the line drawing is also important.

1. Draw a line drawing

drawing

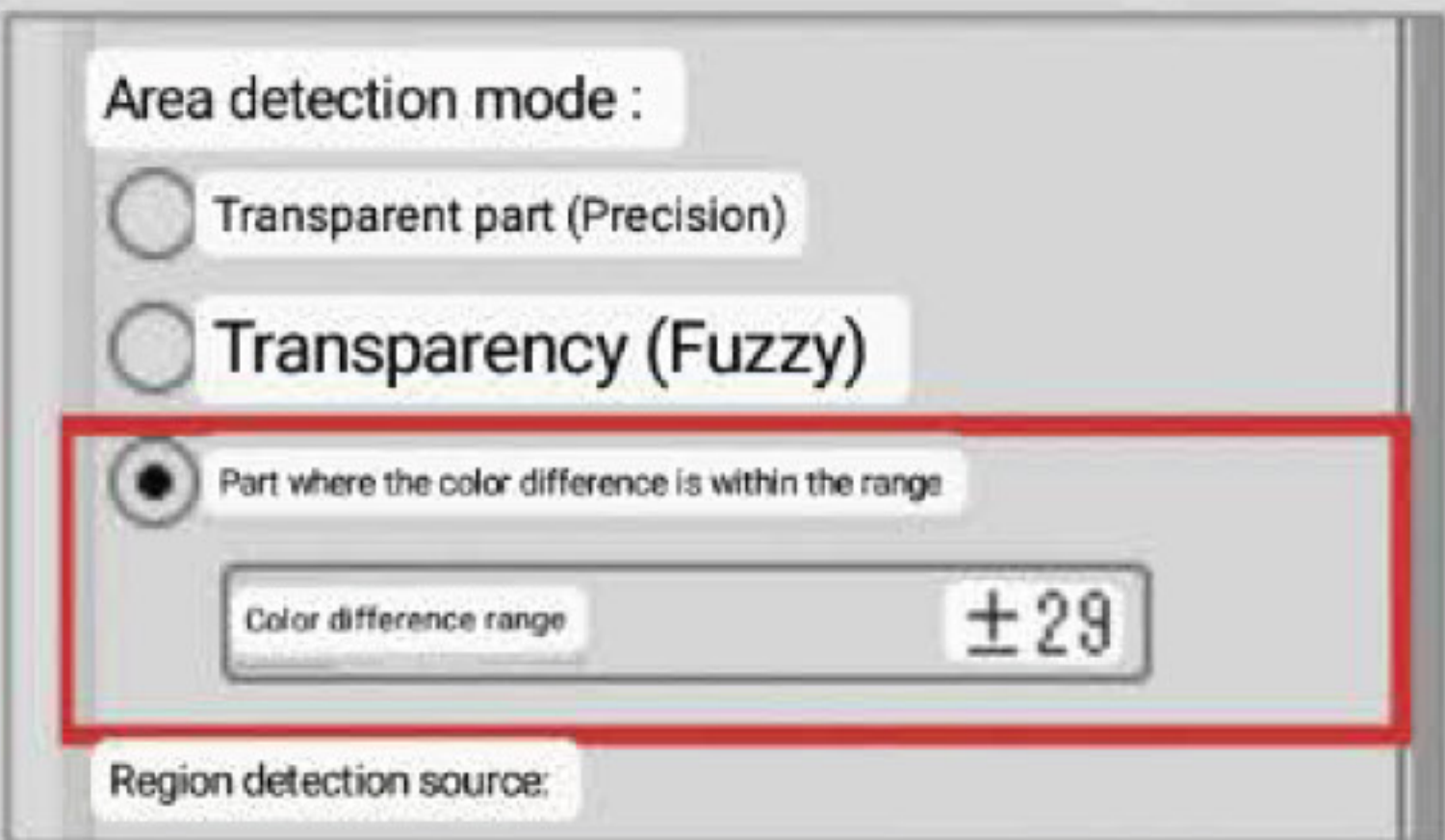
Let's prepare the line drawing. When drawing a line with inking, it is very convenient when coloring if you separate the face part as an expression layer. If you use the Magic Wand tool when underlining, be careful to connect the lines as much as possible. Makes painting easier.

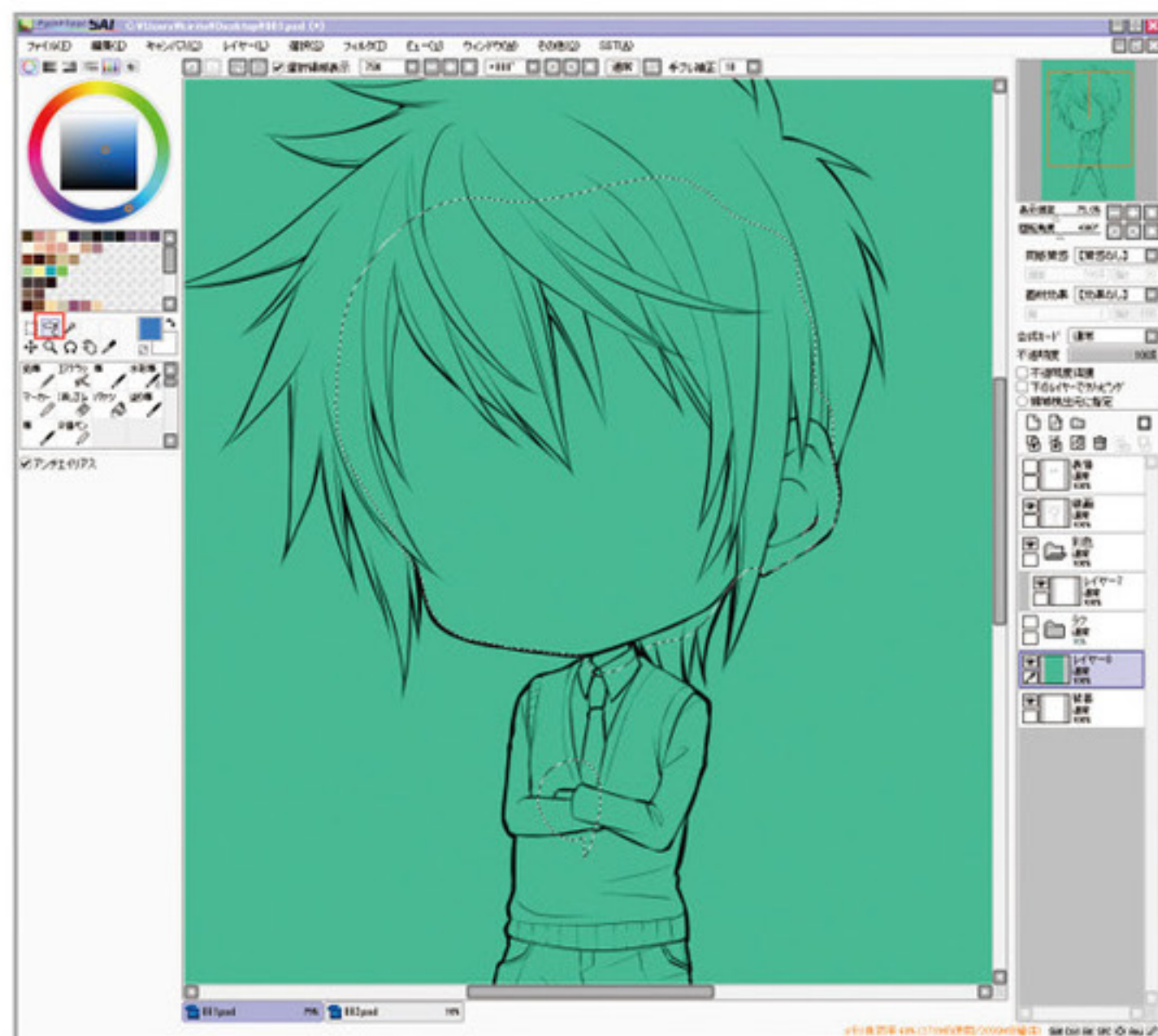
|Love
|Usually
100%
Usually
100%
usually

2. Paint the skin and clothes

1

Fill the bottom layer with an appropriate dark color so that the color does not extend beyond the line or leave no part of the line. It's the green part in the photo on the right. The part displayed in blue is the part selected with the automatic selection tool.

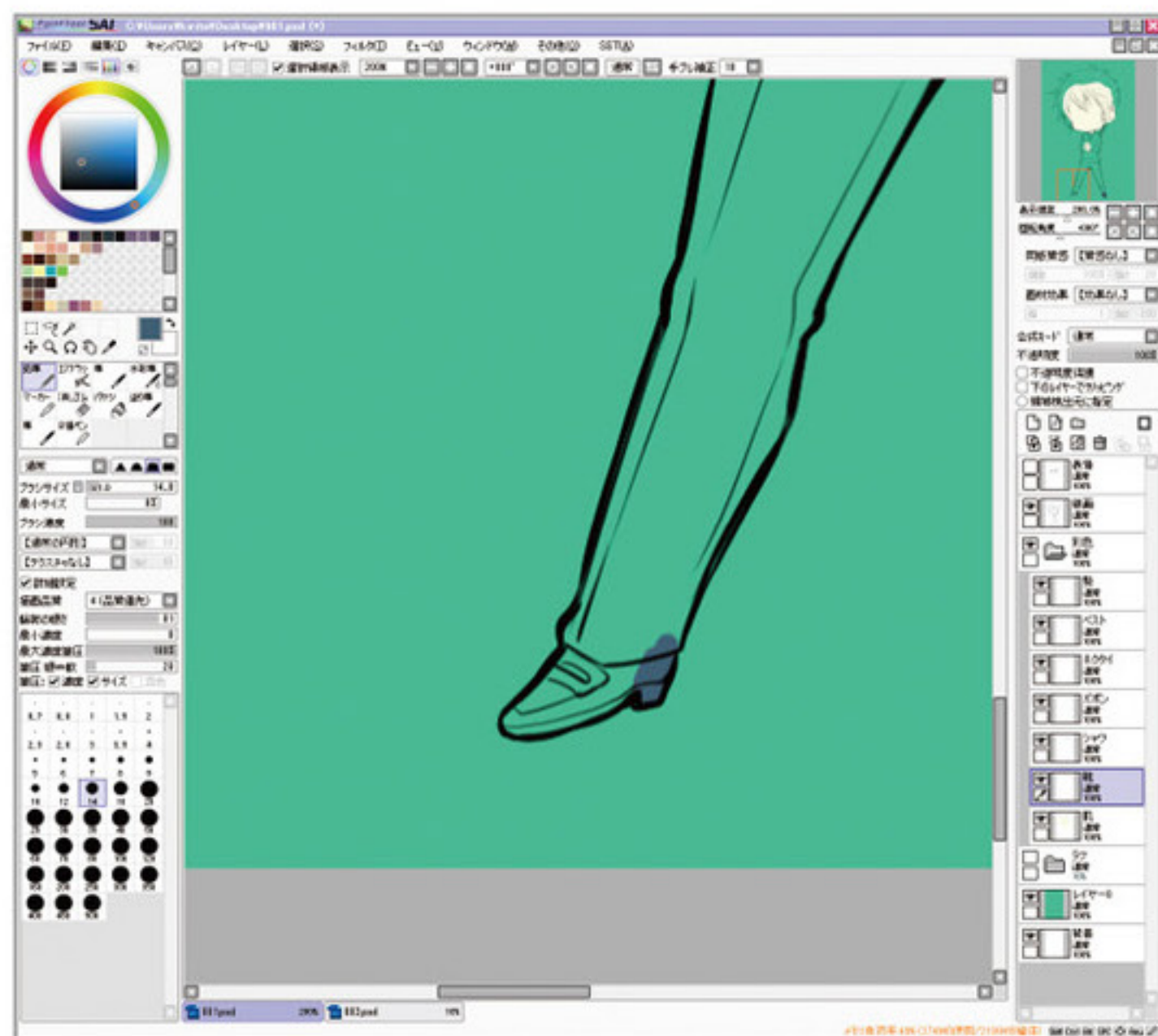
Select "Color difference within selection" from "Area detection mode" and click on the area you want to paint, and it will be displayed in blue. Note that the numbers in "Range of Color Difference" are adjusted after actually selecting them. At this stage, hide the facial expression line drawing layer as it will get in the way.

Area detection mode :
Transparent part (Precision)
Transparency (Fuzzy)
Part where the color difference is within the range
Color difference range ±29
Region detection source:

2

肌レイヤーの上に服レイヤー、その上に髪レイヤーというように、上に順々にレイヤーを重ねながら塗っていきます。そのため、下側になるレイヤーはわざとはみ出して塗ります。右のように「投げ縄」ツールを使う場合は、「Shift」キーを押しながら選択すると、そのまま追加選択ができます。はみ出してしまった場合は、「Alt」キーを押しながら選択すると、その部分だけ消すことができます。

3

線画の下に肌レイヤーを作成し、バケツツールを選択して、適当な色でキャンバスをクリックすると肌の下地が塗れます。塗り終わったら選択範囲は必要ないので画面最上部の「選択」から「選択領域を解除」をクリックします。

4

右の絵の靴のように小さな場所は、「鉛筆ツール」でガシガシ塗るほうが早いです。「ビュー拡大縮小」ツールを使って拡大し、はみ出しや塗り残しが無いように、確認しながら塗ります。「ビュー拡大縮小」ツールは「Shift」キーを押しながら使うと拡大に、「Alt」キーを押しながら使うと縮小になります。

2

Paint the clothes layer on top of the skin layer, the hair layer on top of that, and so on. Therefore, the lower layer is intentionally painted so that it protrudes. When using the "Lasso" tool as shown on the right, you can select additional items by holding down the "Shift" key while selecting. If it overflows, you can erase that part by holding down the "Alt" key while selecting.

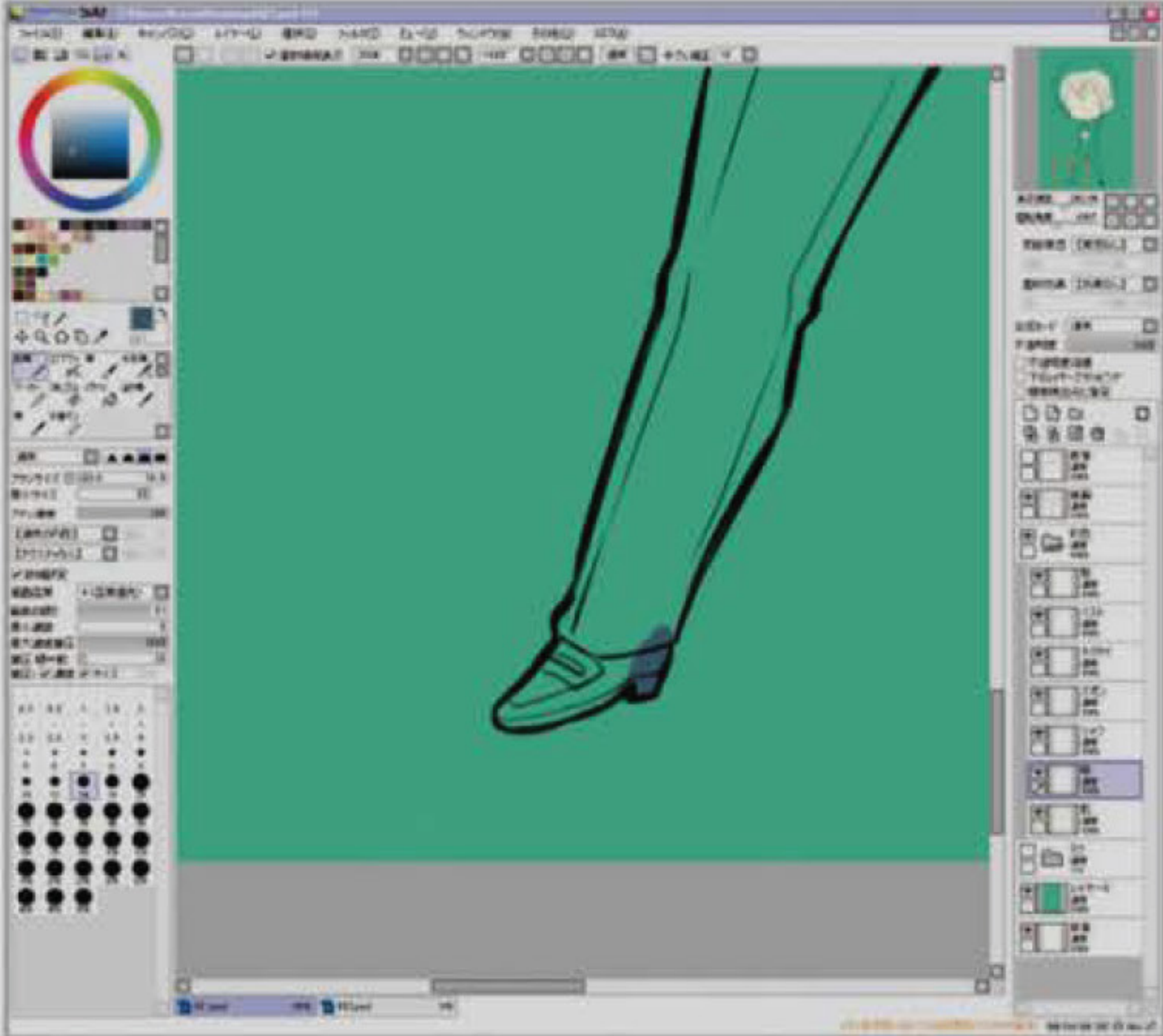
3

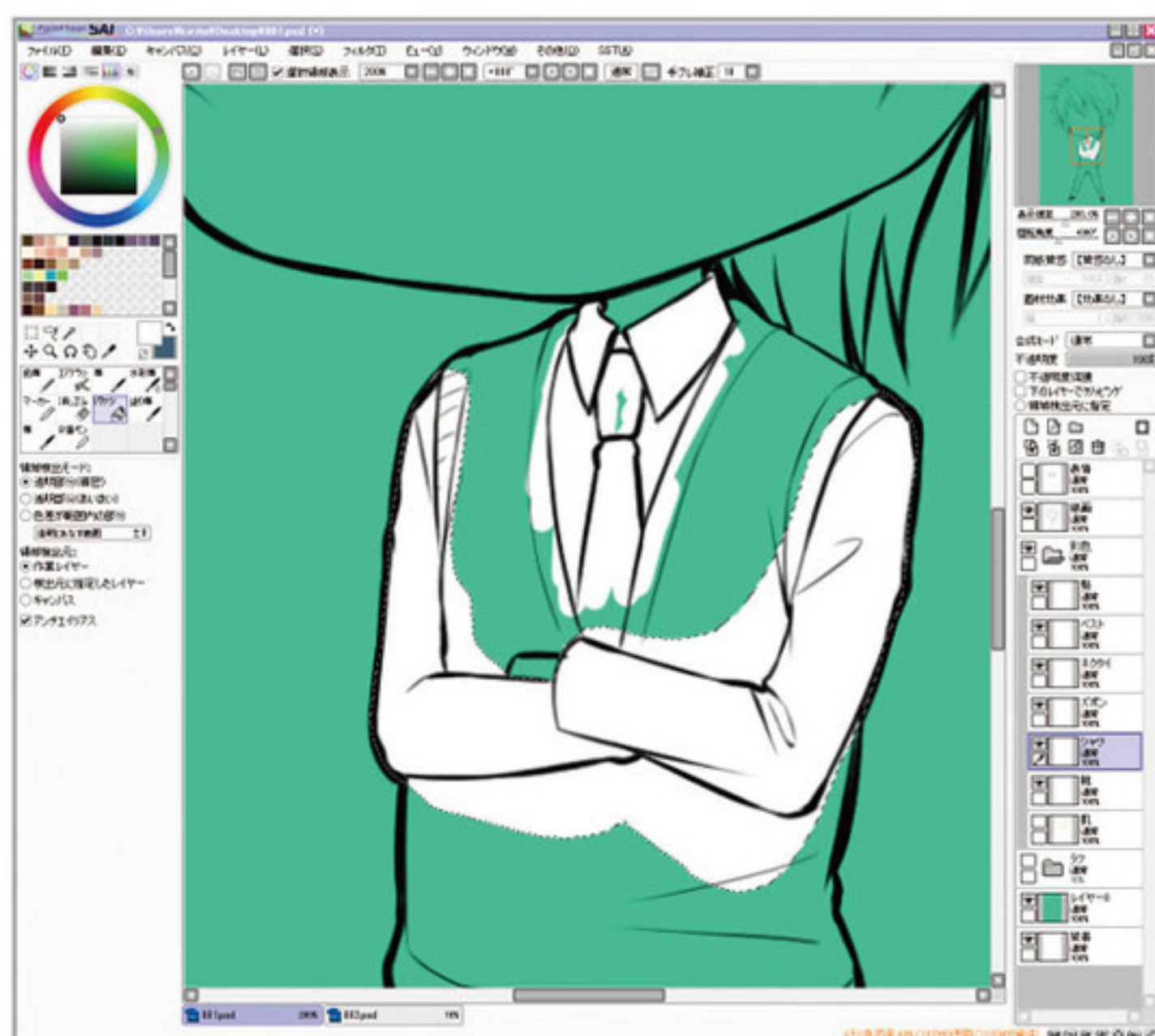
Create a skin layer under the line drawing, select the packet tool, and click the canvas with an appropriate color to paint the skin base. When you have finished painting, you don't need a selection, so click "Select" at the top of the screen and then "Release selected area".

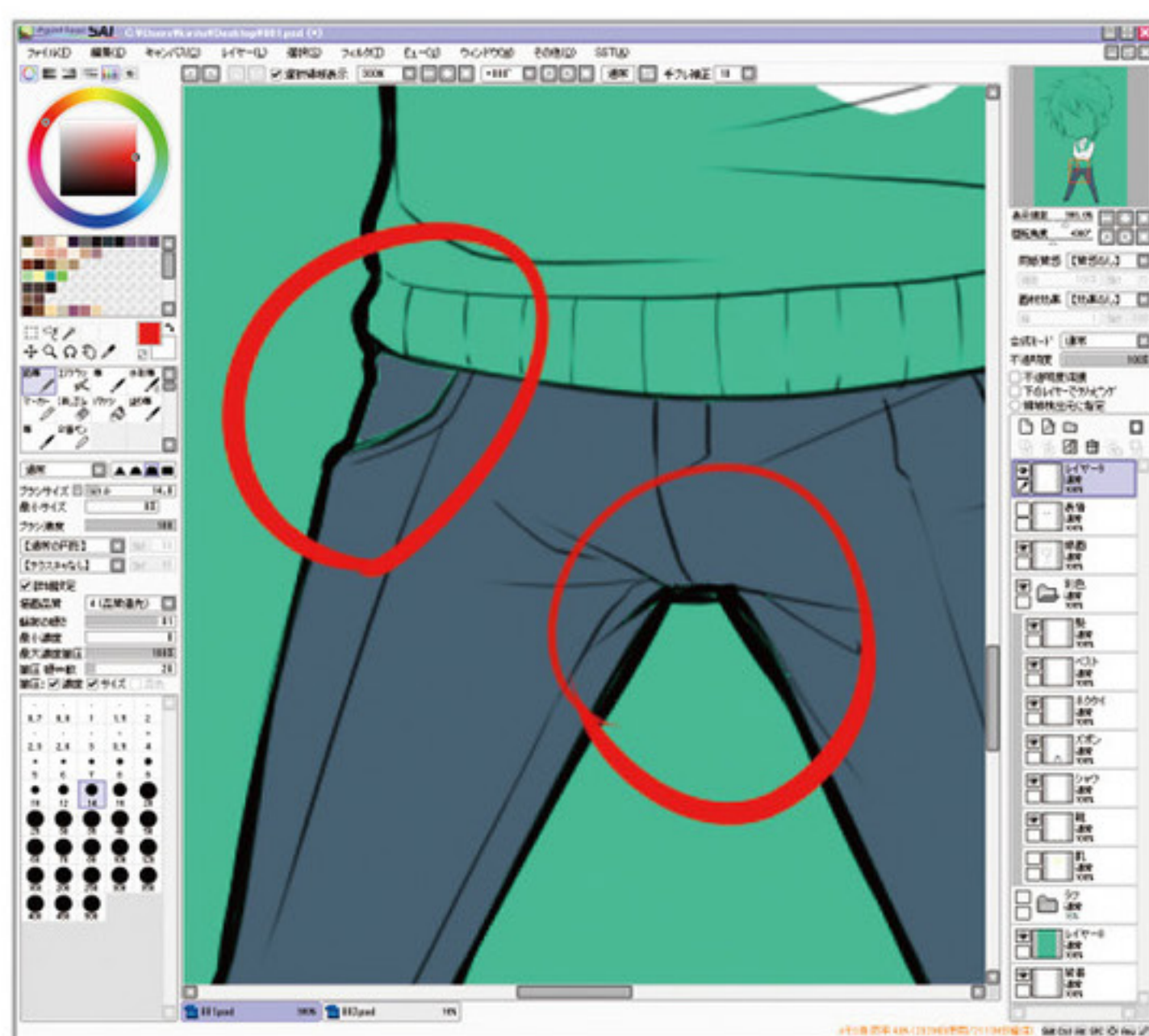
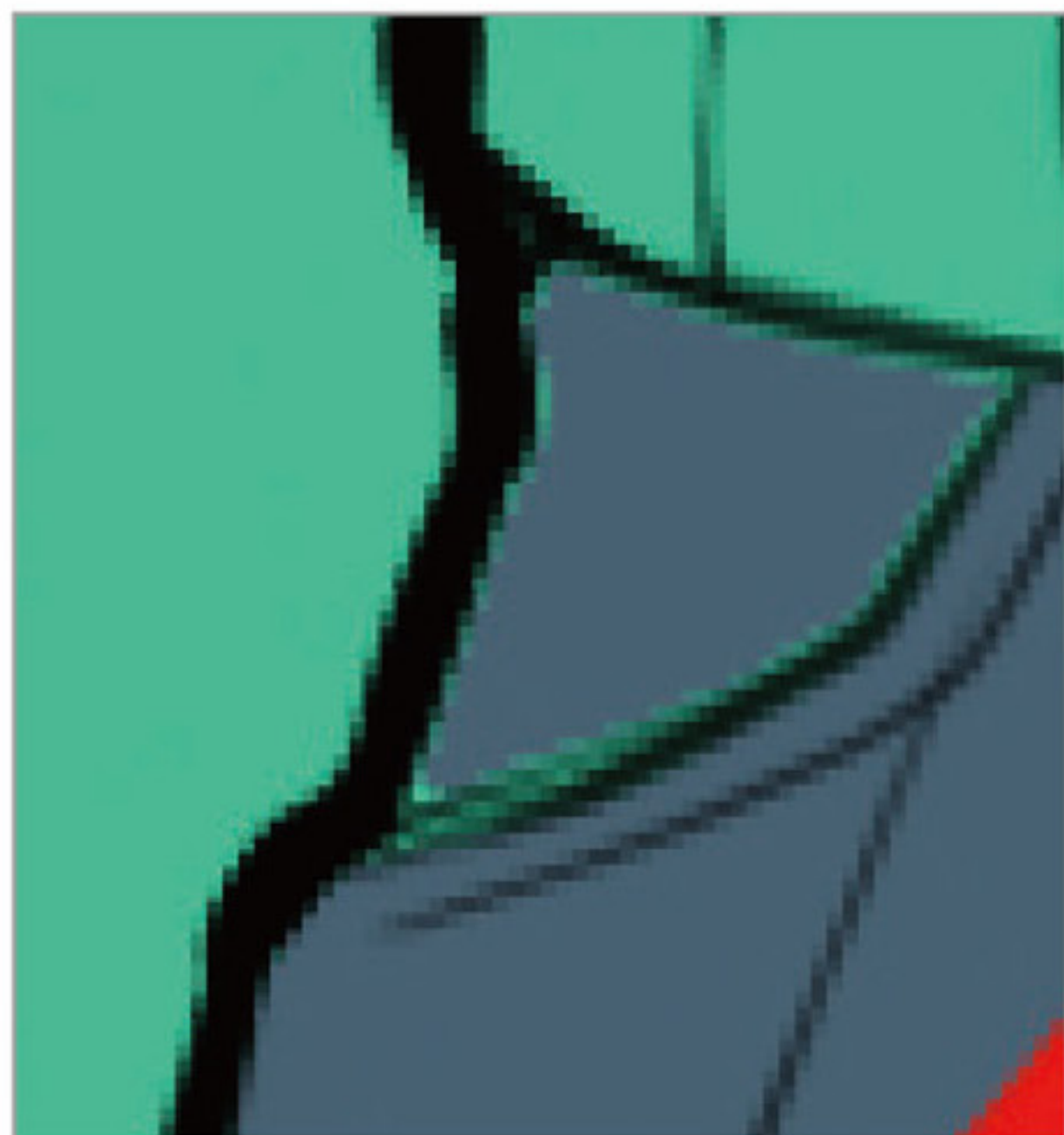
鉛筆 airbrush 筆 watercolor pen
marker 消しゴム package 塗り筆
筆 all

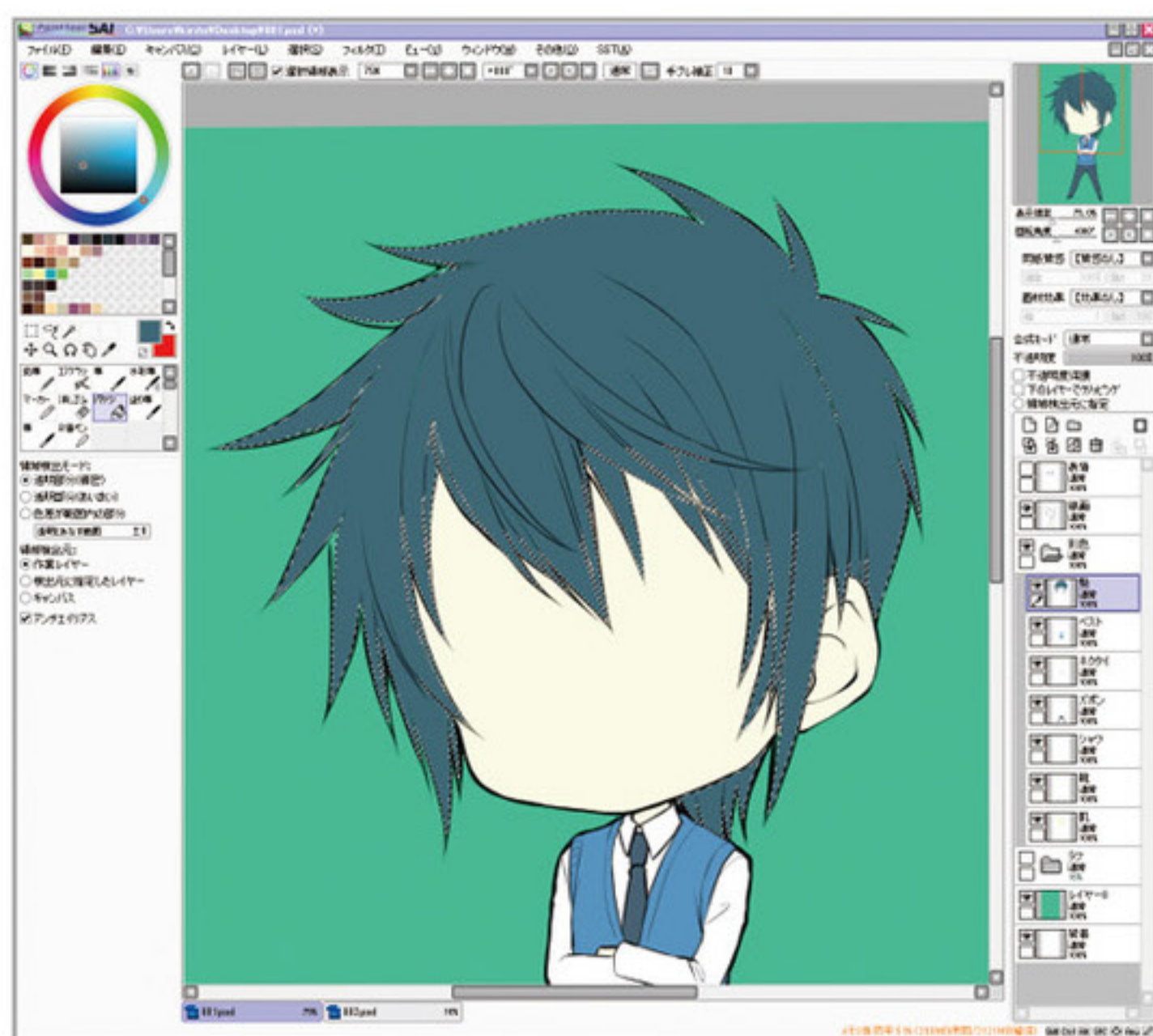
[Line drawing] normal 100%
color 通常 100%
usually 100%

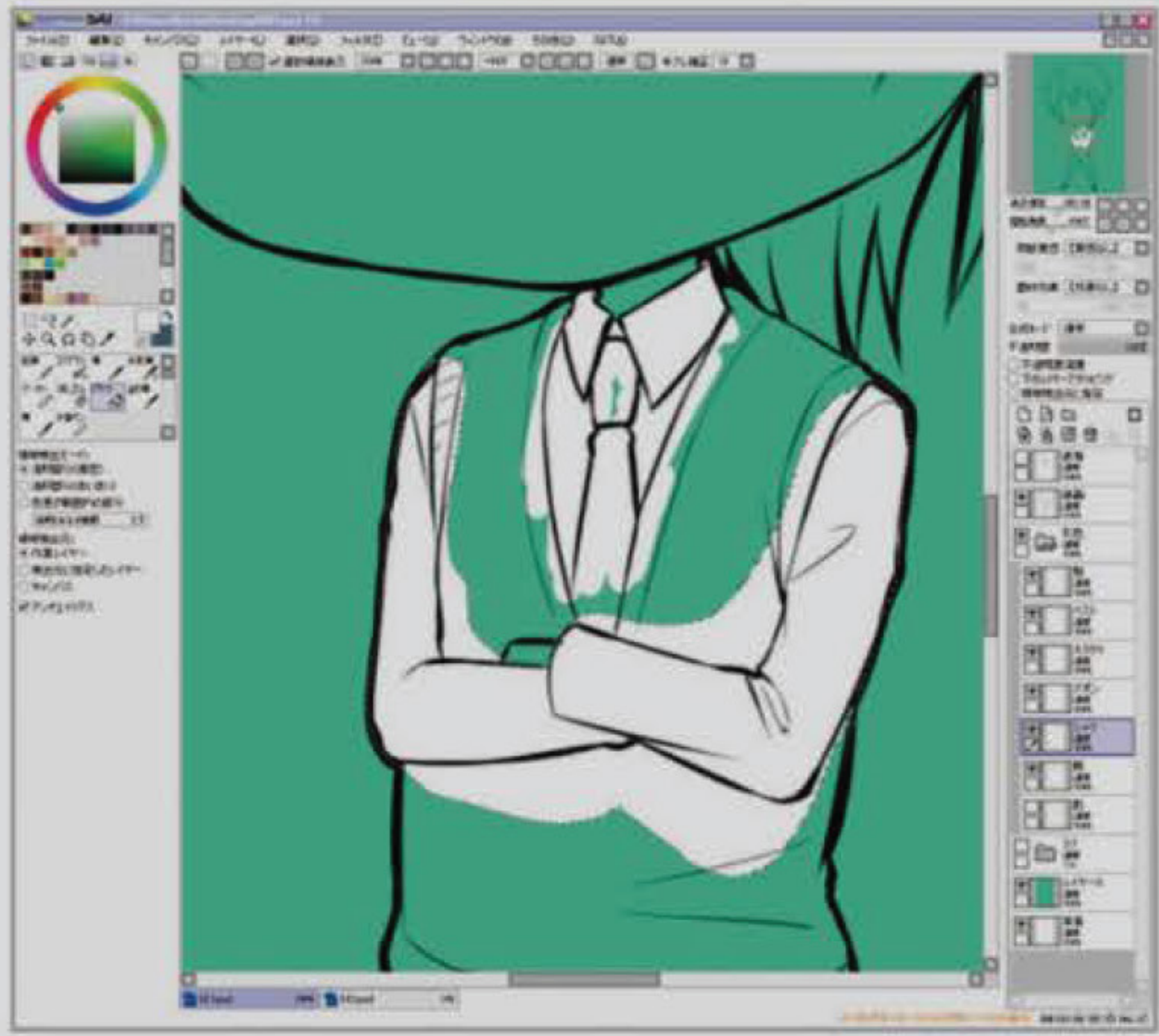
right,

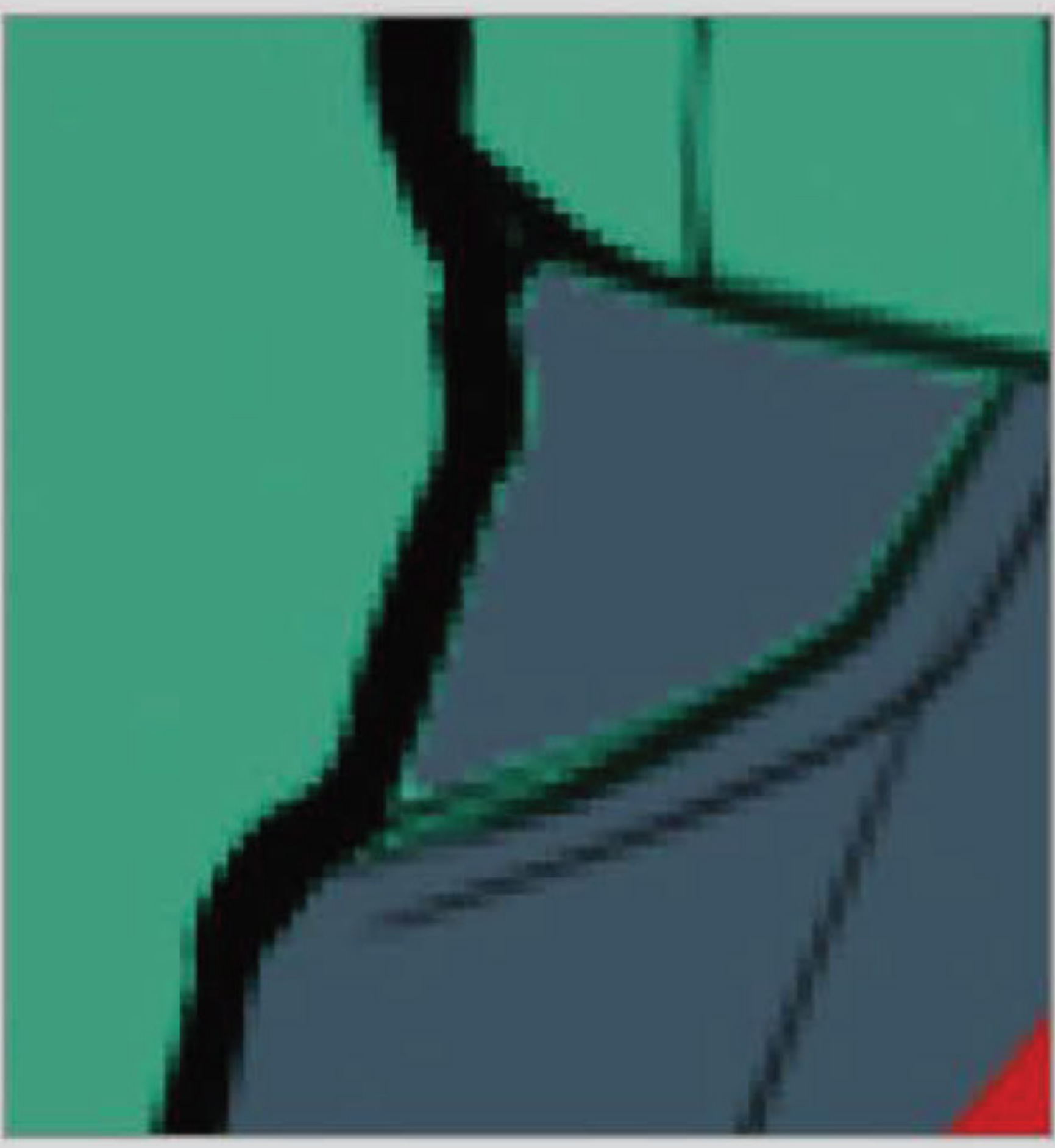
For small areas like the shoes in the picture on the it's faster to paint with the "Pencil tool" 4. Enlarge using the "View scaling" tool, and paint while checking that there are no protrusions or unpainted areas. Use the View Scale tool while holding down the Shift key to zoom in, and hold down the Alt key to zoom out.

5

服を塗る際はネクタイやシャツ、ズボンなど、ひたすらレイヤーをパーツごとに分けます。重なってはみ出しが確認しづらいレイヤーは、一旦非表示にするとわかりやすいです。

6

赤で囲んだような塗り残しは、鉛筆で塗り潰します。塗り残しがあると仕上がりがきれいに見えないので、キッチリ塗り潰しましょう。

7

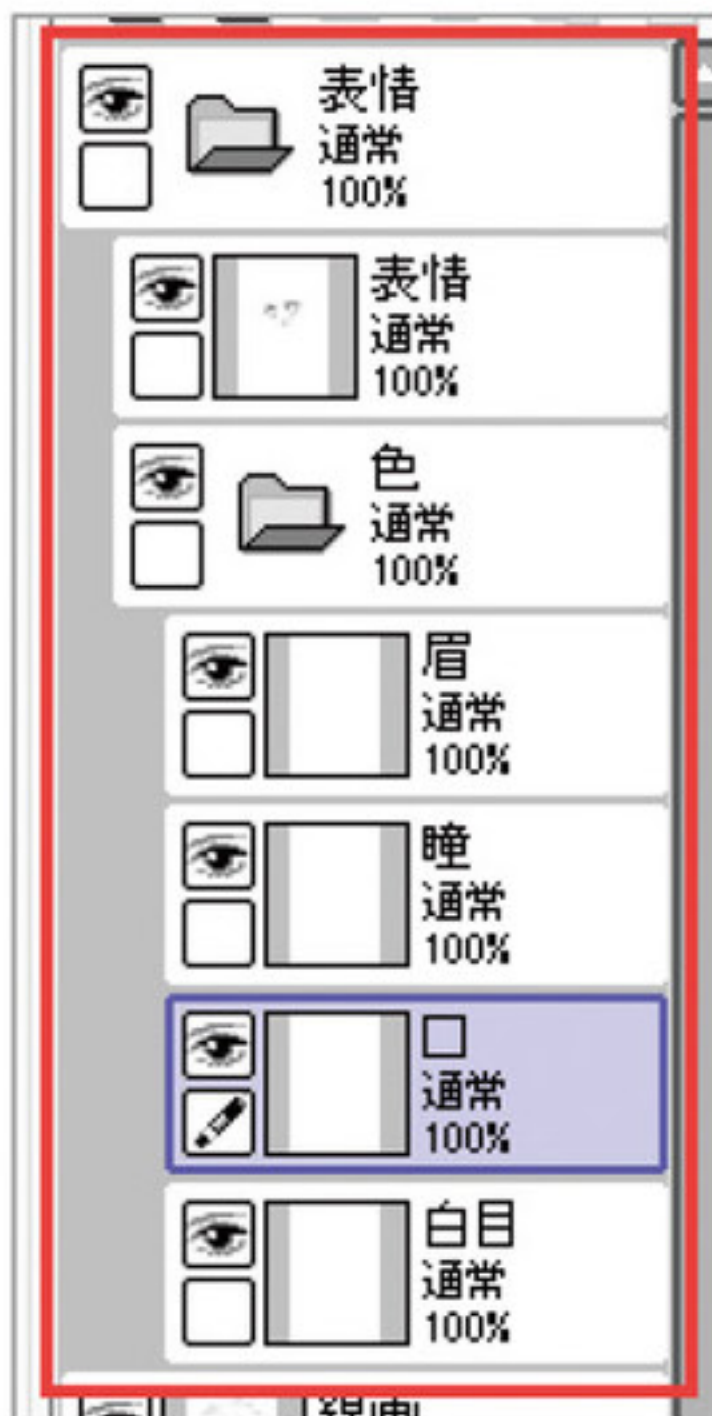
最後に、髪も同じように塗ります。細かい部分は選択範囲を解除し、鉛筆で塗り残しを埋めていきます。

5

When painting clothes, separate the layers into parts such as ties, shirts, and pants. It is easier to see if the overlapping layers are difficult to see if they overlap.

6

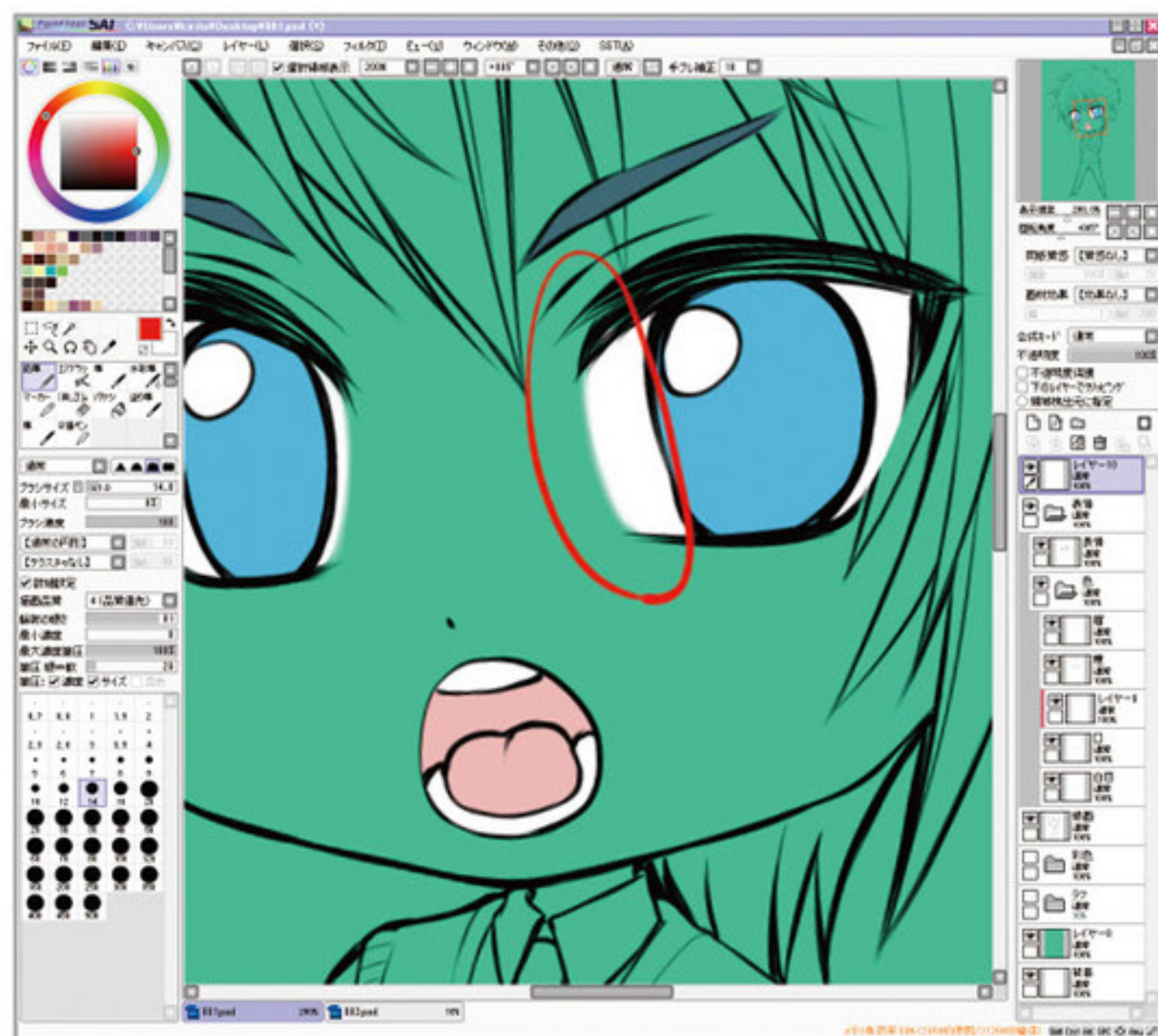
Fill in the unpainted areas, such as those circled in red, with a pencil. If there is an unpainted area, the finish will not look good, so fill it in thoroughly.

7

Finally, apply the hair in the same way. Deselect the finer details and fill in the remaining areas with a pencil.

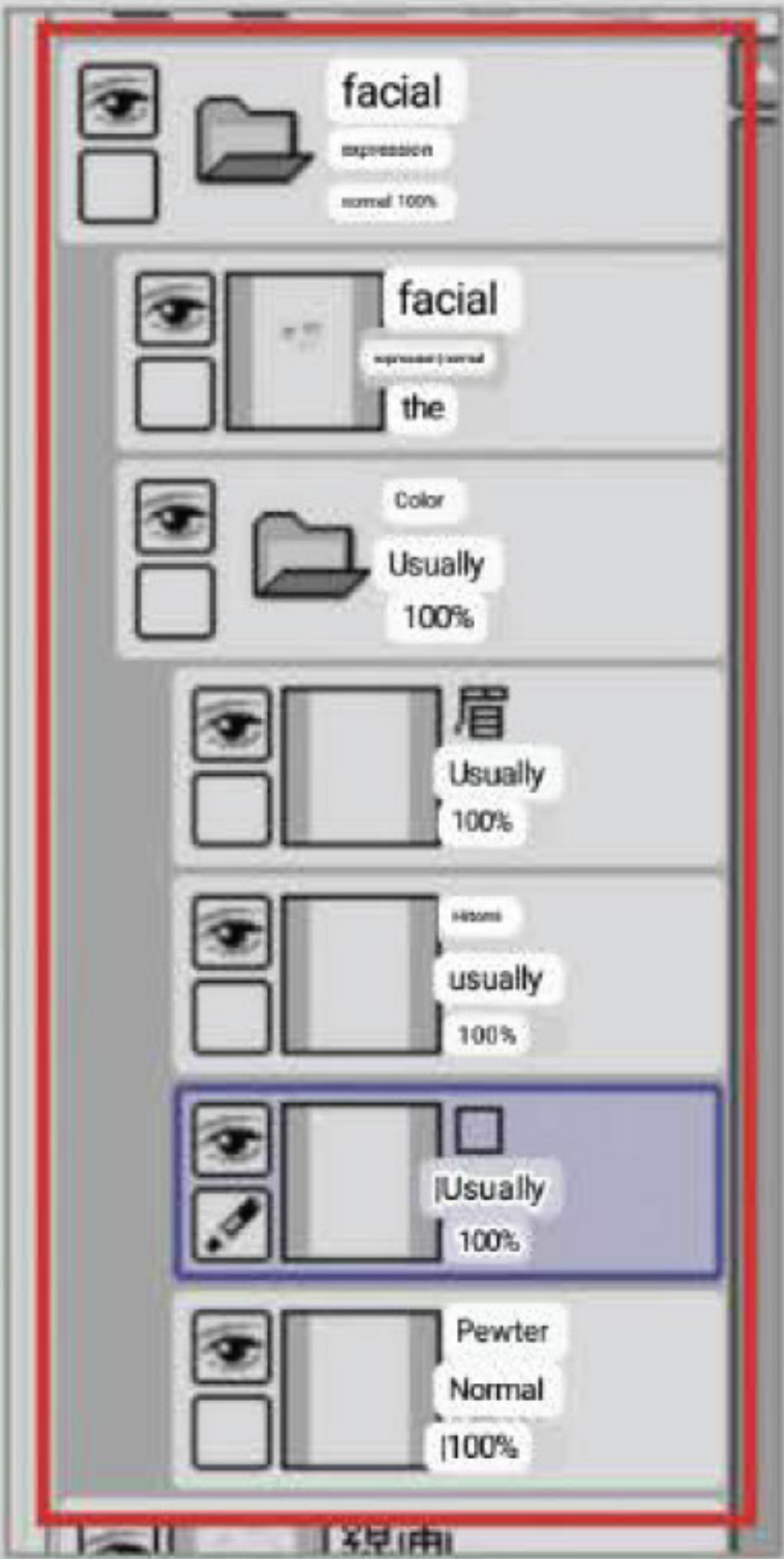
8 本体の下塗りが終わりました。表情の線画レイヤーを表示して、表情レイヤーセットを作り、その中に表情の線画レイヤーを入れます。そして、線画レイヤーの下に、眉、瞳、口、白目の彩色用レイヤーを作成します。

表情 通常 100%
表情 通常 100%
色 通常 100%
眉 通常 100%
瞳 通常 100%
口 通常 100%
白目 通常 100%

3. 顔を塗る

1 口・歯・白目・瞳・眉毛を同じように塗っていきます。

2 白目を少しぼかしました。これで下塗りはほぼ完成です。

drawing

Finished painting the body. Display the expression line layer, create an expression layer set, and put the expression line drawing layer in it. Then, under the line art layer, create layers for coloring eyebrows, eyes, 100% mouth, and whites of the eyes.

facial
expression
normal 100%
facial
the
Color
Usually
100%
眉
Usually
100%
usually
100%
Usually
100%
Pewter
Normal
100%

3. Paint your face

1

Paint the mouth, teeth, whites of the eyes, and eyebrows in the same way.

2

I blurred the whites of my eyes a little. This is almost the undercoat done.

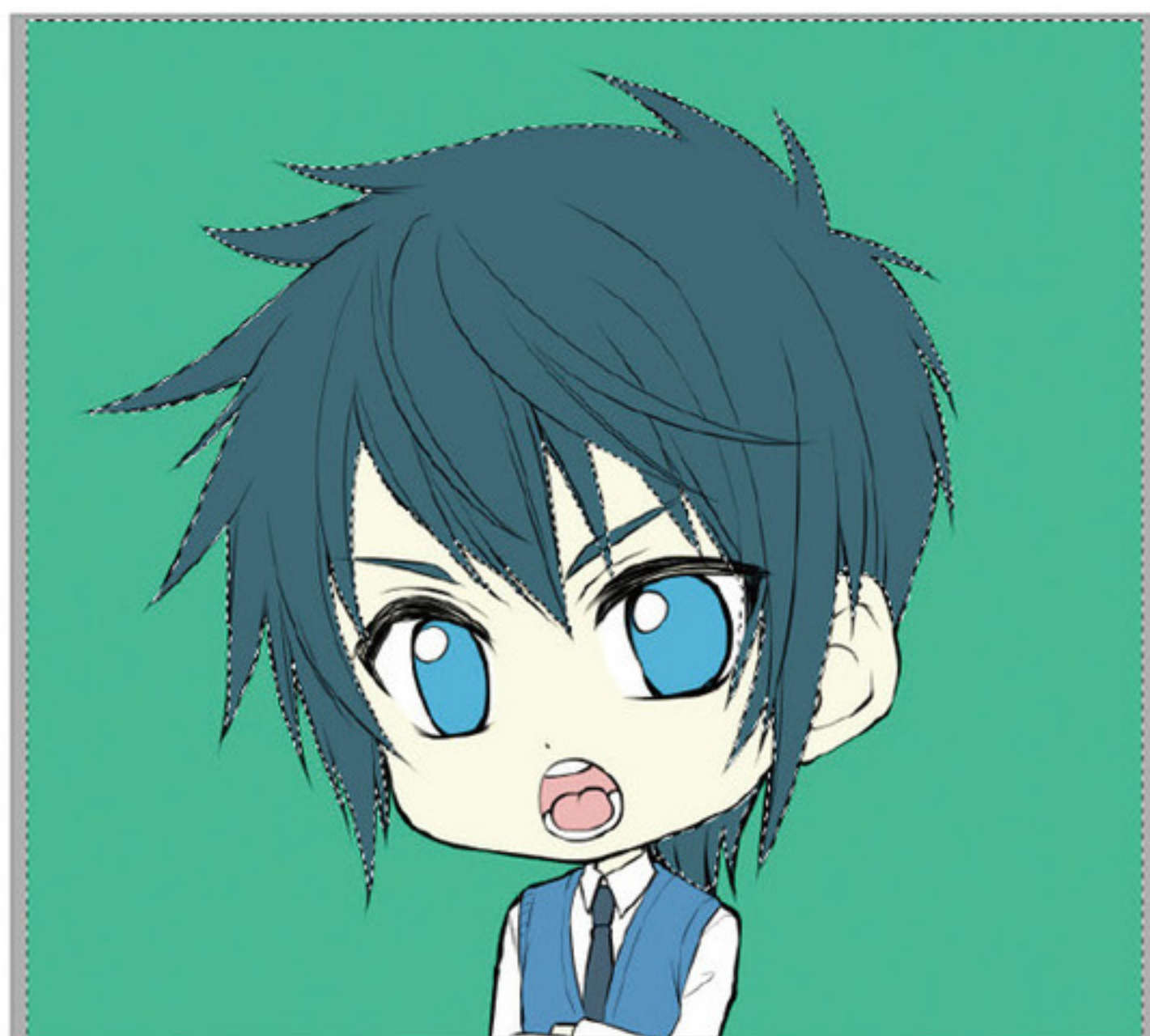
3

最後に髪のレイヤーを選択し、自動選択ツールを使って、髪の毛全体を選択します

領域検出モード:
◉ 透明部分(精密)
◯ 透明部分(あいまい)
◯ 色差が範囲内の部分
透明とみなす範囲 ±103
領域検出元:
◉ 作業レイヤー
◯ 検出元に指定したレイヤー
◯ キャンバス
☑ アンチエイリアス

自動選択ツールを使う際は、領域検出モード「透明部分(精密)」にチェックを入れ、「透明とみなす範囲」を動かし、選択の状態を調整する

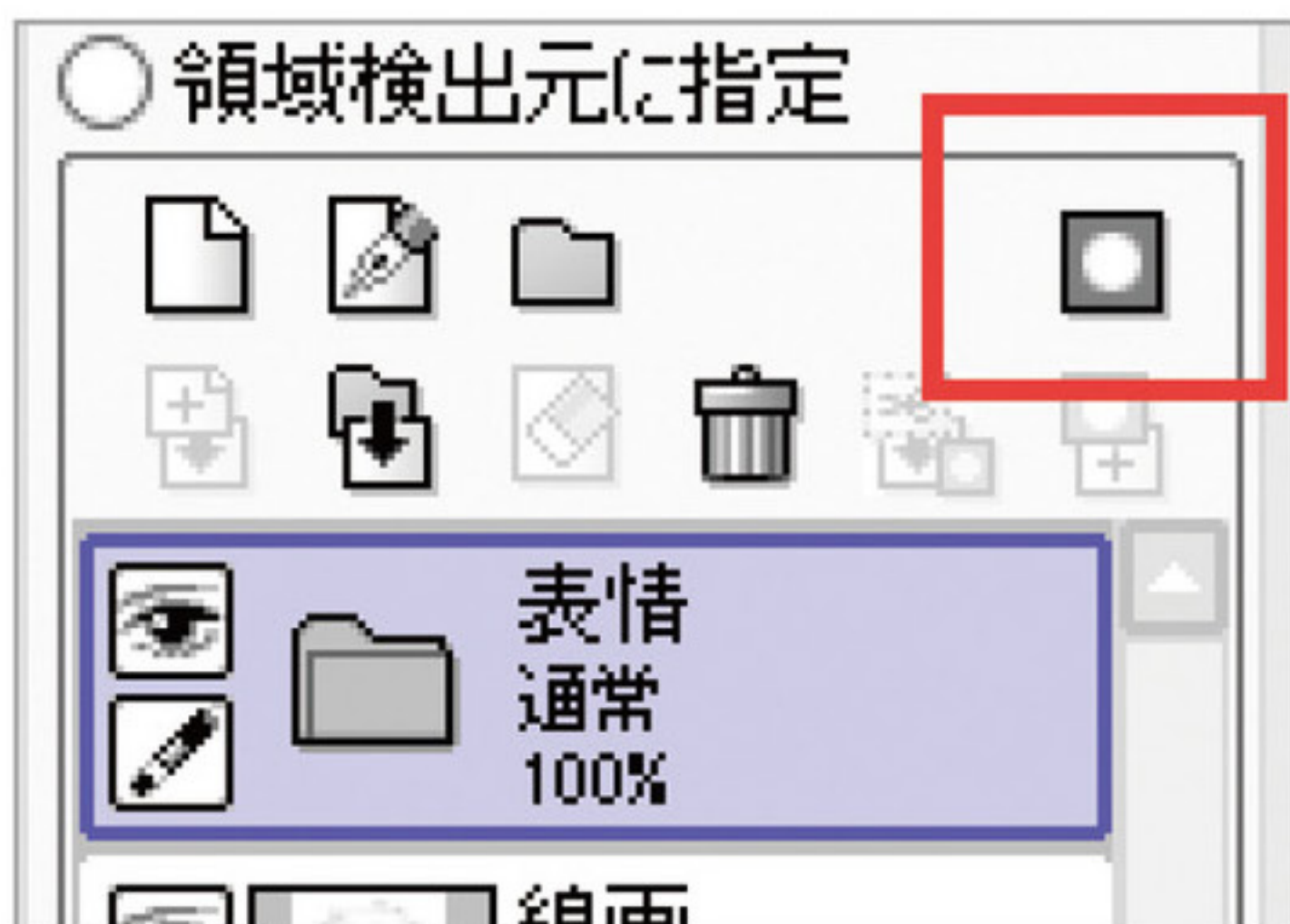
4

そのまま画面最上部の「選択」から「選択領域の反転」をクリックし、髪以外の場所が選択された状態にします。自動選択で青色になっていた髪の部分の色が元に戻り、髪の輪郭とキャンバスのフチに白黒の点線がついて、髪以外の場所が選択されていることがわかります。

5

表情レイヤーセットをクリックして選択し、レイヤーのアイコンの右上にある「レイヤーマスクの新規作成」をクリックします。

◯ 領域検出元に指定

表情
通常
100%

線画

3 Finally select the hair layer and use the magic wand tool to select the entire hair

Area detection mode:
Transparent part (Precision)
Transparency (Fuzzy)
Part where the color difference is within
Range to be regarded as transparent
Area detection source: ○ Work layer
○Layer specified as detection source
○キャンバス
antialiasing

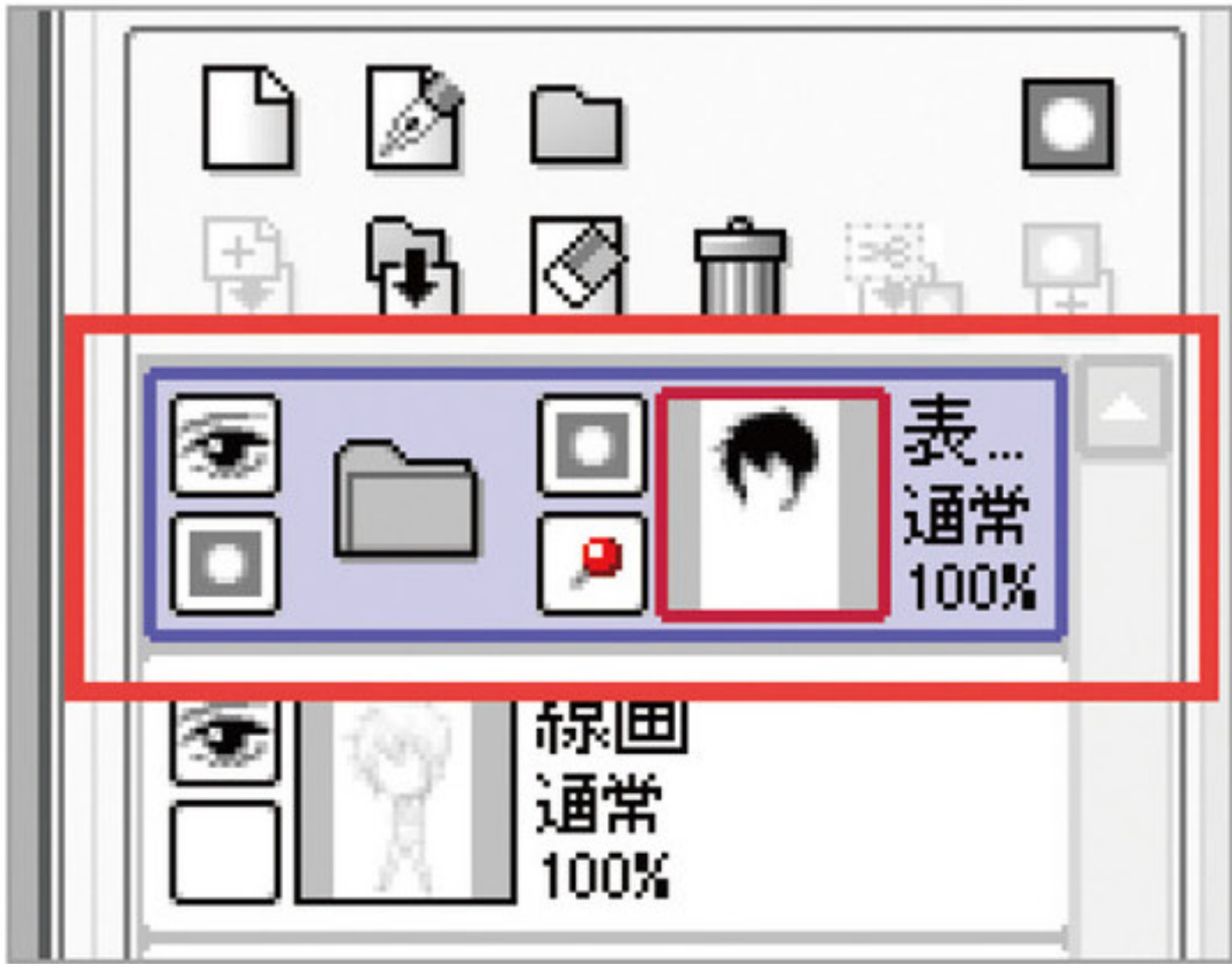
When using the automatic selection tool, check the area detection mode "Transparency (Precise)" and move the "Range to be regarded as transparent" to adjust the state of the selection.

selected

Click "Select" at the top of the screen and click "Invert area 4" to select the area other than the hair. The color of the hair that had turned blue due to automatic selection returns to its original color, and black and white dotted lines are added to the outline of the hair and the border of the canvas, indicating that areas other than hair have been selected.

5 Click the facial expression layer set to select it, then click "Create new layer mask" at the top right of the layer icon.

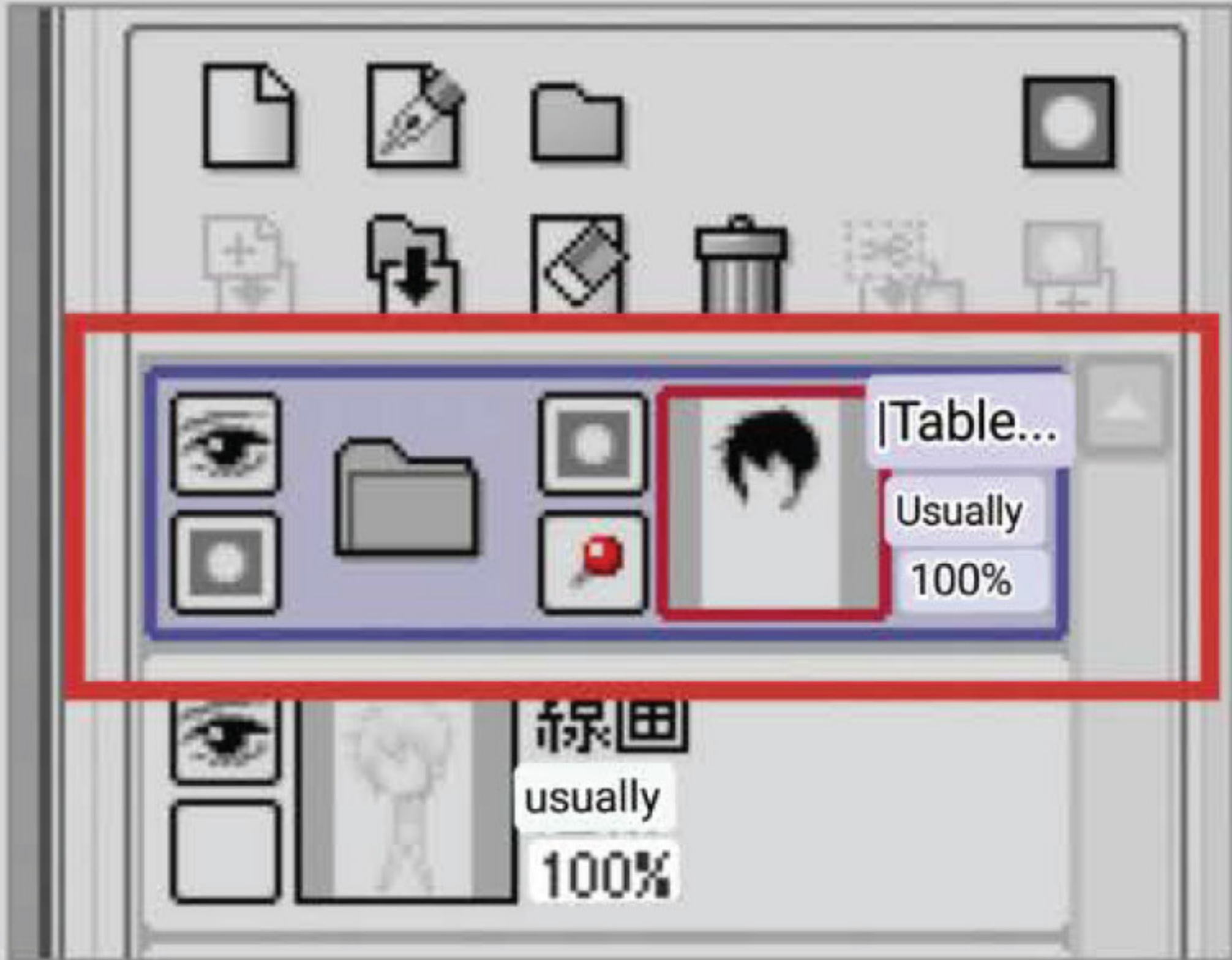
Specify as region detection source
facial
expression
normal 100%
1 night painting

6 レイヤー部分に白と黒の画像ができ、髪の毛の下に重なっている表情レイヤーが消えた状態になっています。

7 レイヤーセット全体にレイヤーマスクをかけると、レイヤーセット内のすべてのレイヤーに対して有効となり、黒くマスクした部分が表示されなくなります。この場合は、髪のシルエットにマスクがかかっているので、髪の毛の下に重なっている表情部分が表示されません。

8 レイヤーマスクのアイコンをクリックし、鉛筆を使って、目にかかっている髪の部分を塗ります。ブラシ濃度を低く設定して塗ることで、黒いマスク部分が少し解除され、適度に透けた感じになります。

6

A black and white image is created in the layer area, and the facial expression layer under the hair has disappeared.

|Table...
Usually
100%
線画
usually
100%

7

Applying a layer mask to the entire layer set will apply to all layers in the layer set and hide the black masked areas. In this case, the silhouette of the hair is masked, so the facial expressions that overlap under the hair are not displayed.

8

Click the layer mask icon and use a pencil to paint over the hair that covers the eyes. By setting a low brush density and painting, the black masked areas are slightly removed, giving a moderately transparent feel.

pencil
airbrush
Pen
watercolor pen
marker
eraser
bucket
painting brush
筆
2 pens
"usually
brush size x 10 16.0
|minimum size 75%
brush density 42
[Normal circle]

9 これで下塗りが完成しました。101ページからの「アニメ塗り」や、109ページからの「水彩塗り」を行う場合も、この下塗りがベースになります。下塗りが終わったら、保存して、いろいろな塗り方に対応できるようにしておくとよいでしょう。

● 下塗りのレイヤー環境

下塗りが終わった段階でのレイヤー環境。一番上のレイヤーマスクを適用した表情レイヤーセットの中身は、97ページで確認できる。彩色レイヤーセット中は、パーツごとに細かくレイヤー分けされており、"デジ絵"では、このようにレイヤー分けを積極的に使うことで、色塗りなどの作業がスムーズになる

This

The base coat is now complete. 9 undercoat will also be used as a base for "animation painting" from page 101 and "watercolor painting" from page 109. Once you have completed the undercoating, it is a good idea to save it so that it can be used in a variety of ways.

● Undercoat layer environment

Layer	Mode	Opacity
Table	Usually	100%
Line drawing	Normal	100%
color	usually	100%
髪	usually	100%
1 Best	Normal	100%
Tie	Usually	100%
trousers	normal	100%
Shirt	normal	100%
shoes	Usually	100%
1 skin	Usually	100%
love	通常	16%
Layer 8	Usually	100%
Background	Usually	100%

Layer environment at the stage where the undercoating is finished. The contents of the expression layer set with the top layer mask applied can be seen on page 97. In the coloring layer set, each part is finely divided into layers, and in "digital painting", by actively using layer division in this way, work such as coloring becomes smoother.

アニメ塗りの方法

アニメ塗りは、テレビアニメのセル画のように、輪郭や境界線をはっきり描き、色や影のグラデーションを段階的に表現する塗り方です。もともとは、セル画に使える色数に制限があったことから発展した、簡略化された色使いですが、今では画風として定着しています。

how to draw anime

Anime coloring is like a cell picture in TV animation, drawing clear outlines and borders, and gradation of colors and shadows. This is a painting method that gradually expresses the effect. Originally, it was a simplified color scheme that developed because there was a limit to the number of colors that could be used in cels, but it is now established as a painting style.

1.肌を塗る

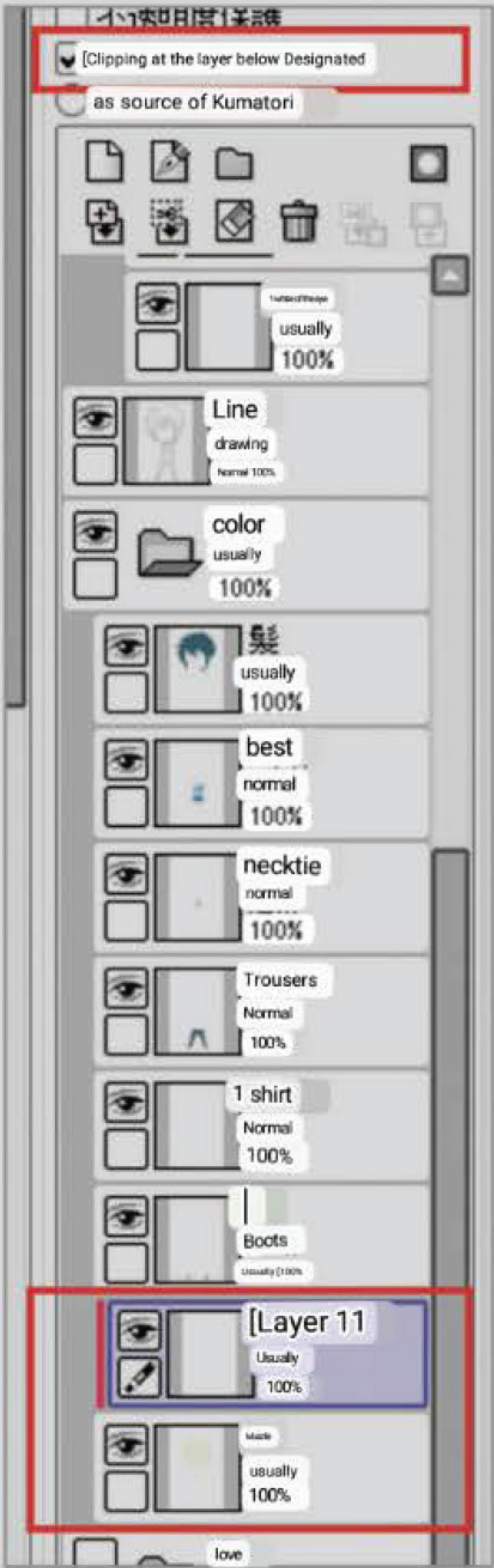
1 肌レイヤーをクリックして選択したら、レイヤーパネルの上にある白紙アイコンの「通常レイヤーの新規作成」を押してレイヤーを作ります。

新しく作ったレイヤー（ここではレイヤー11）を選択した状態で、レイヤーパネルの上にある「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れる。これにより、下塗りの際に作った「肌」レイヤーからはみ出さずに影を塗ることができる。レイヤーの左側に赤い線がついているのが「下のレイヤーとクリッピング」している状態だ。
はみ出しを気にせず塗り重ねることができるので、ぜひ覚えておきたい

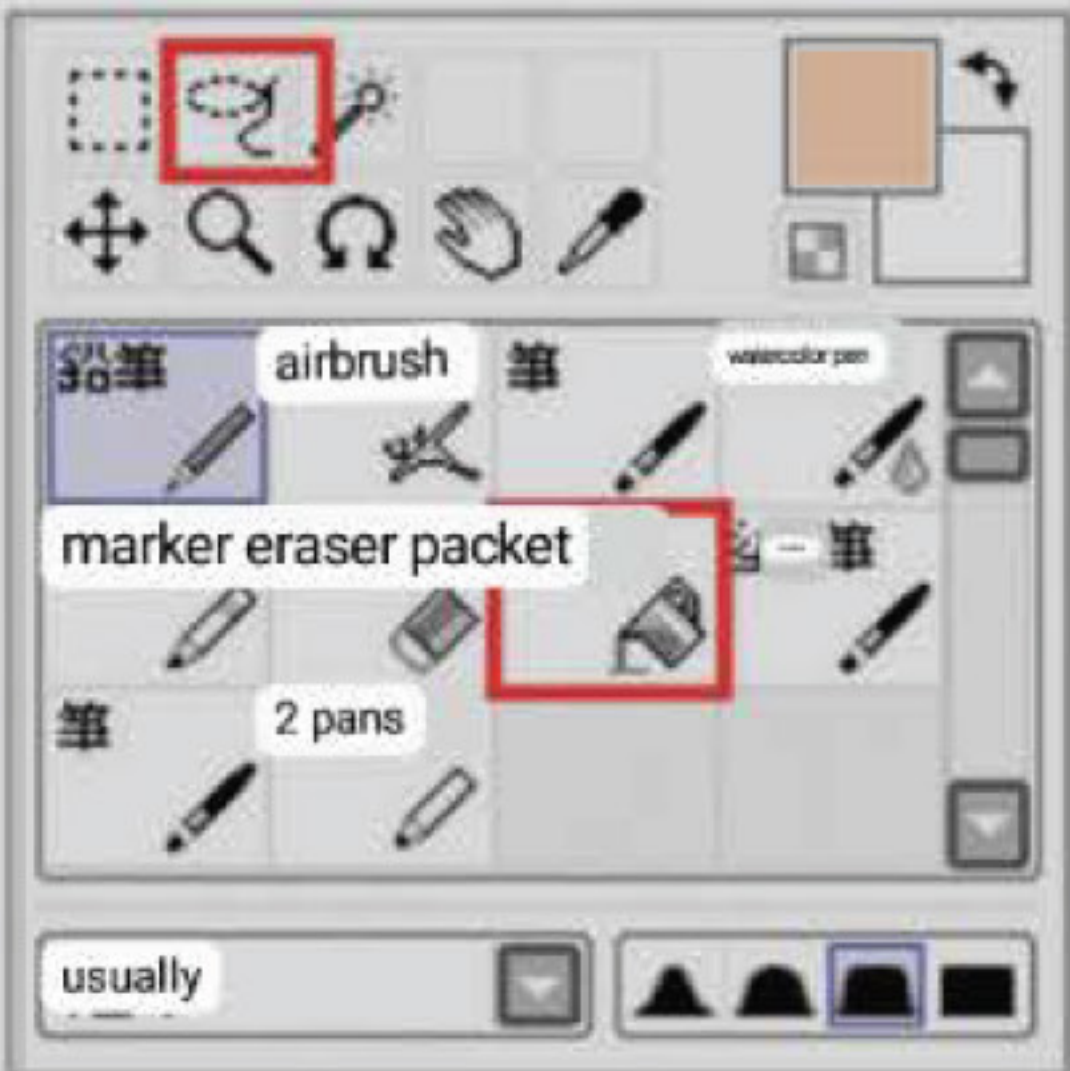
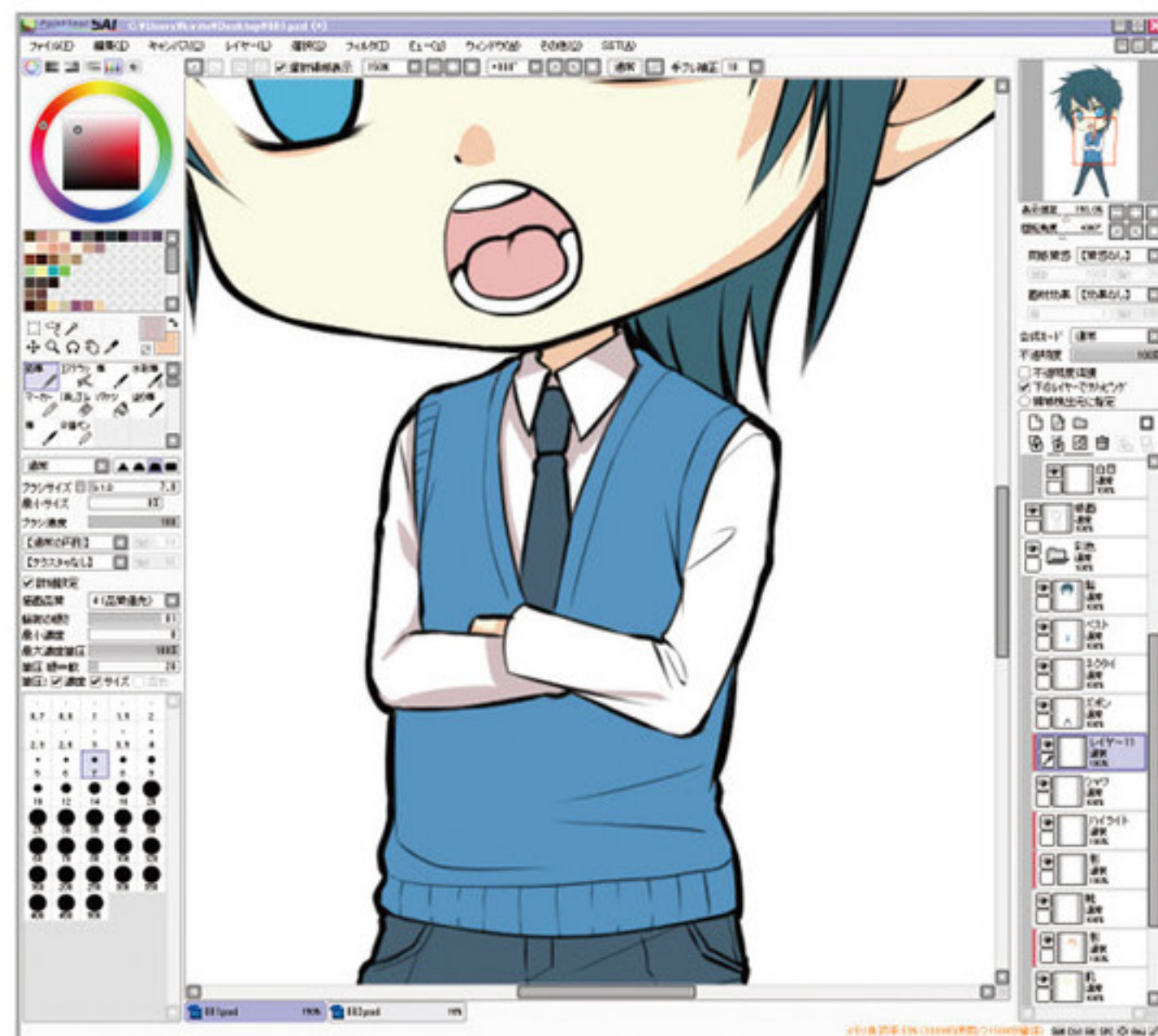
2 影をつけたい部分を、投げ縄ツールで選択してバケツで塗りつぶします。

1. Paint the skin

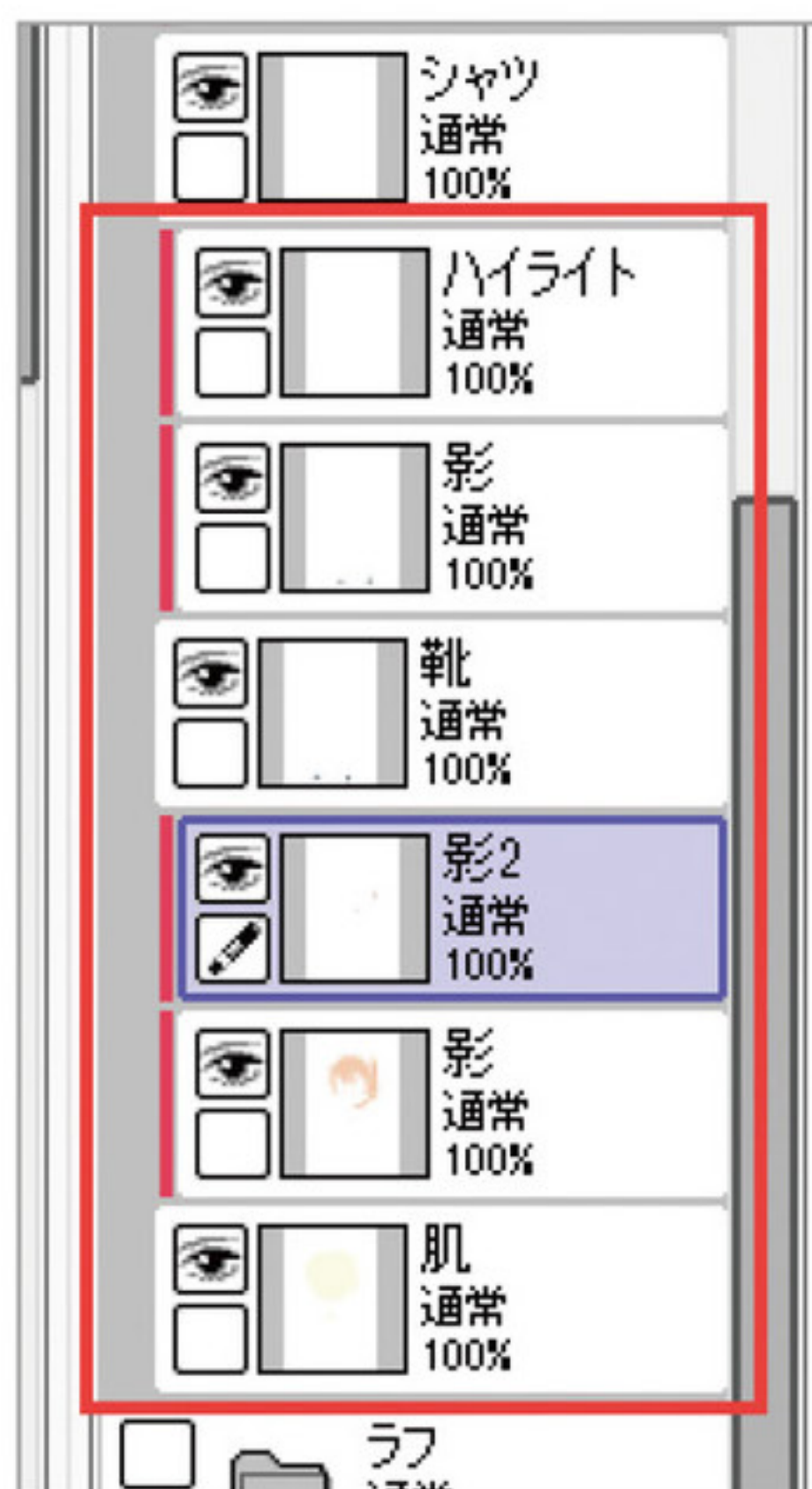
1 Click on the skin layer to select it, then press the blank icon above the layer panel to create a new normal layer.

[Clipping at the layer below Designated
as source of Kumatori
usually 100%
Line drawing Normal 100%
color usually 100%
髪 usually 100%
best normal 100%
necktie normal 100%
Trousers Normal 100%
1 shirt Normal 100%
Boots
[Layer 11 Usually 100%
usually 100%
love

Select the newly created layer (here layer 11)
In the state, check "Clip at Layer Below" above the Layers panel.
This makes it possible to paint shadows without protruding from the "skin" layer created during the underpainting. The red line on the left side of the layer indicates that it is clipping with the layer below. You can paint over it without worrying about it sticking out, so I definitely want you to remember this.

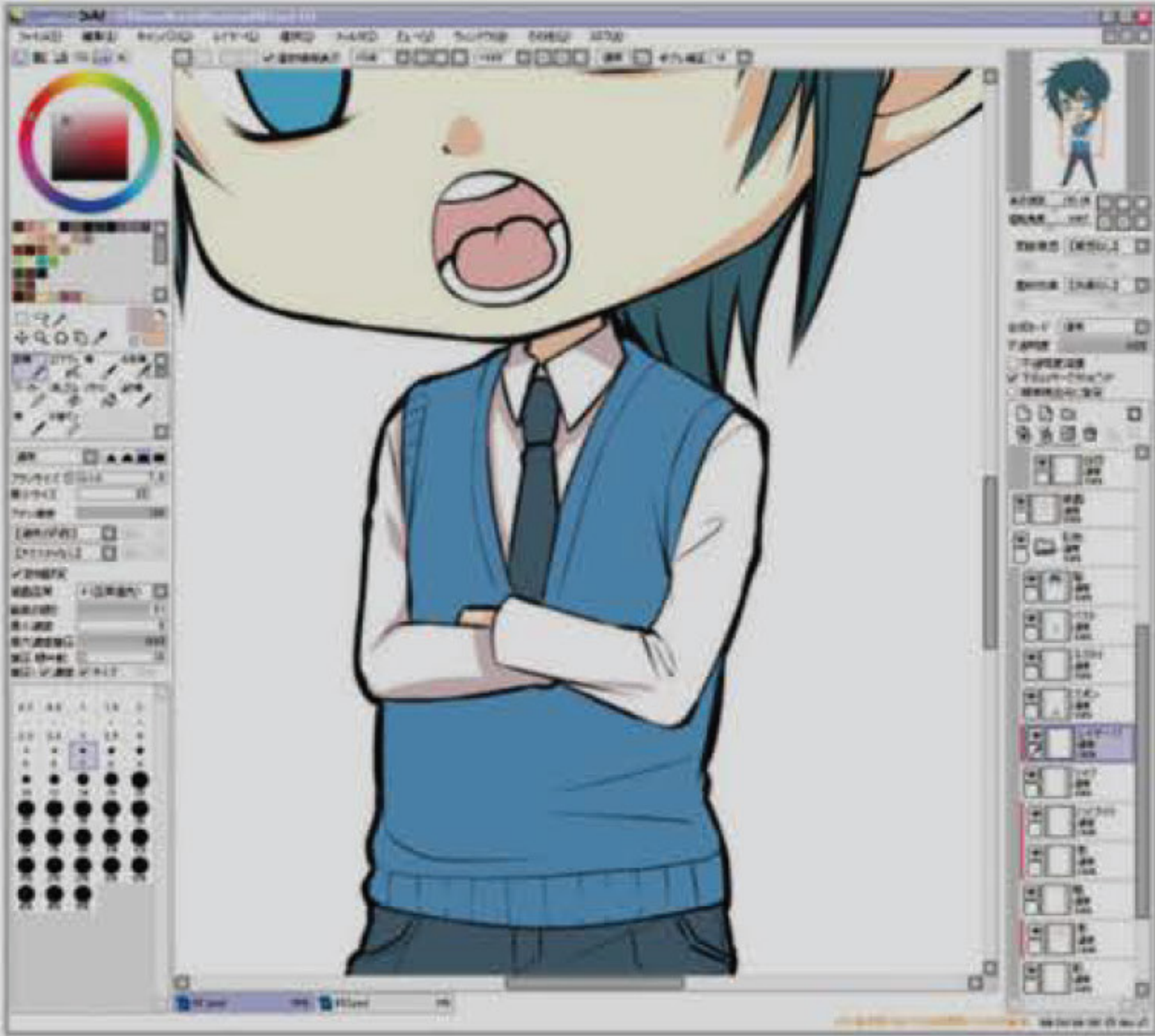
2 Select the part you want to add a shadow with the lasso tool
Fill with buckets.

鉛筆 airbrush 筆 watercolor pen
marker eraser packet 筆
筆 2 pans
usually

3 「シャツ」レイヤーの上にも新しいレイヤーを作り、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れて、シャツの影を塗ります。細かい影は鉛筆を使って、少しずつ塗るようにします。

4 影をつけるときは、1と同じ工程で新しいレイヤーを作成、クリッピングし、塗っていきます。

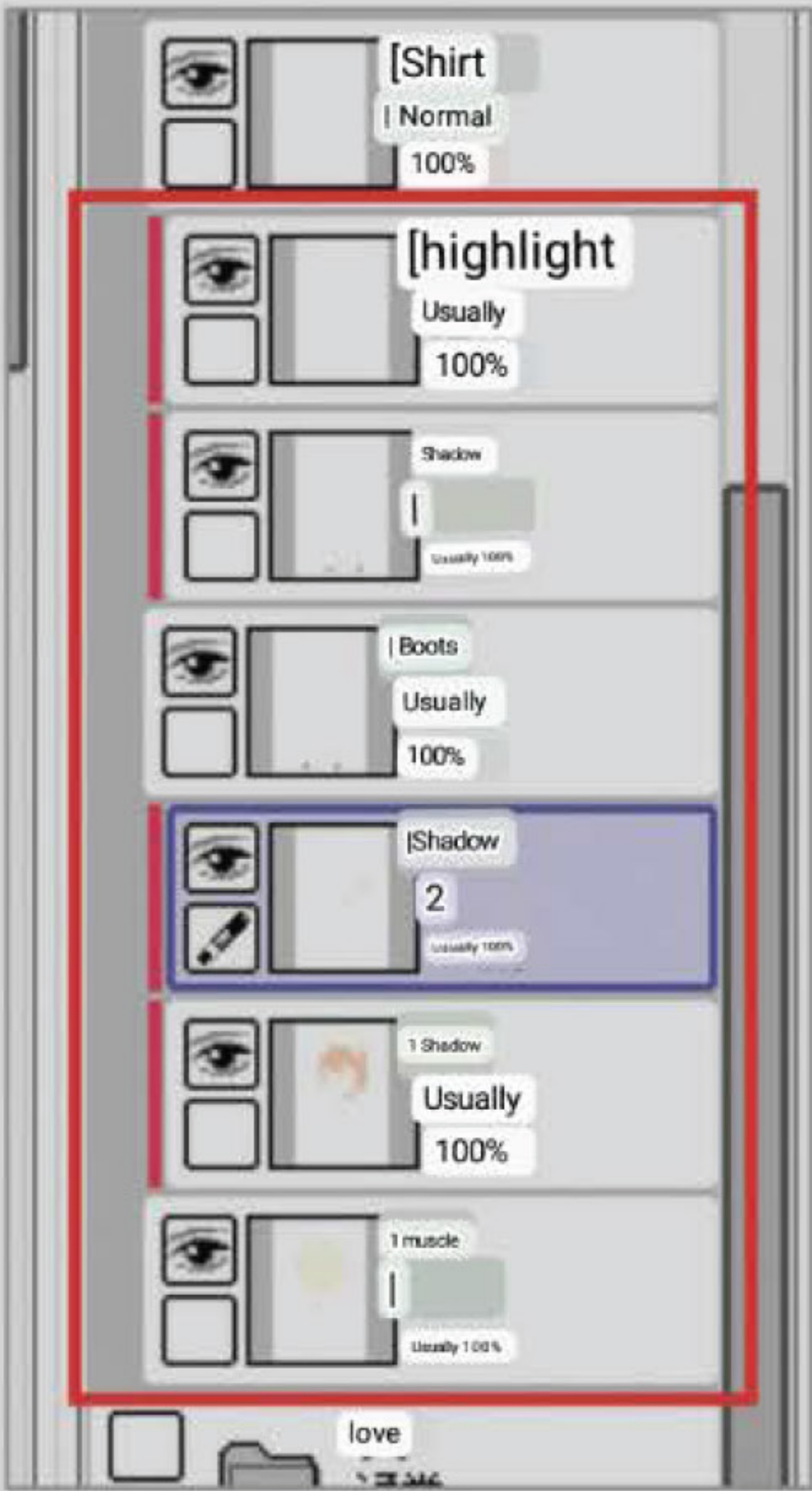
下から、ベースのレイヤー→影レイヤー→影2レイヤー→ハイライトの順にレイヤーを重ね、色を塗っていきます。

シャツ 通常 100%
ハイライト 通常 100%
影 通常 100%
靴 通常 100%
影2 通常 100%
影 通常 100%
肌 通常 100%
ラフ

「肌」レイヤーの上に、「影」レイヤーと、「影2」レイヤーが重なっている。
デジタル環境で絵を描く際は、影を1枚のレイヤーで描かずに、複数使った方が立体感が出やすい。
なお、「影」レイヤーには薄めの影、「影2」レイヤーには、それよりも濃い影を塗っている

3

Create a new layer on top of the "shirt" layer, check "clip at layer below", and paint the shadow of the shirt. For fine shadows, use a pencil and apply little by little.

4

When adding shadows, create a new layer, clip, and paint using the same process as step 1. Layers are layered in the order of base layer → shadow layer → shadow 2 layer → highlight from the bottom and color is applied.

[Shirt
| Normal
100%
[highlight
Usually
100%
Shadow
| Boots
Usually
100%
|Shadow
2
1 Shadow
Usually
100%
1 muscle
love

On top of the "Skin" layer, a "Shadow" layer and a "Shadow 2" layer When drawing are overlapping.
in a digital environment, it is easier to create a three-dimensional effect by using multiple shadows instead of drawing them on a single layer. In addition, the "Shadow" layer has a light shadow, and the "Shadow 2" layer has a darker shadow.

2. 服を塗る

1

　バケツツールや鉛筆などを使って、肌に影をつけた時と同じように塗っていきます。ここでも「下のレイヤーにクリッピング」を使っているので、投げ縄ツールなどで、影の範囲をざっくり選択しても、はみ出すことがありません。

　影のつけ方がわからない時は、アニメ雑誌を参考にしたり、録画したアニメを一時停止して見ると参考になります。

2

　影を塗り潰した後、鉛筆などで、細かい部分を付け足します。

3

　赤で囲った部分のように、影の線に沿って消しゴムで少しだけ消すと、見栄えがよくなります。

2. Paint clothes

1

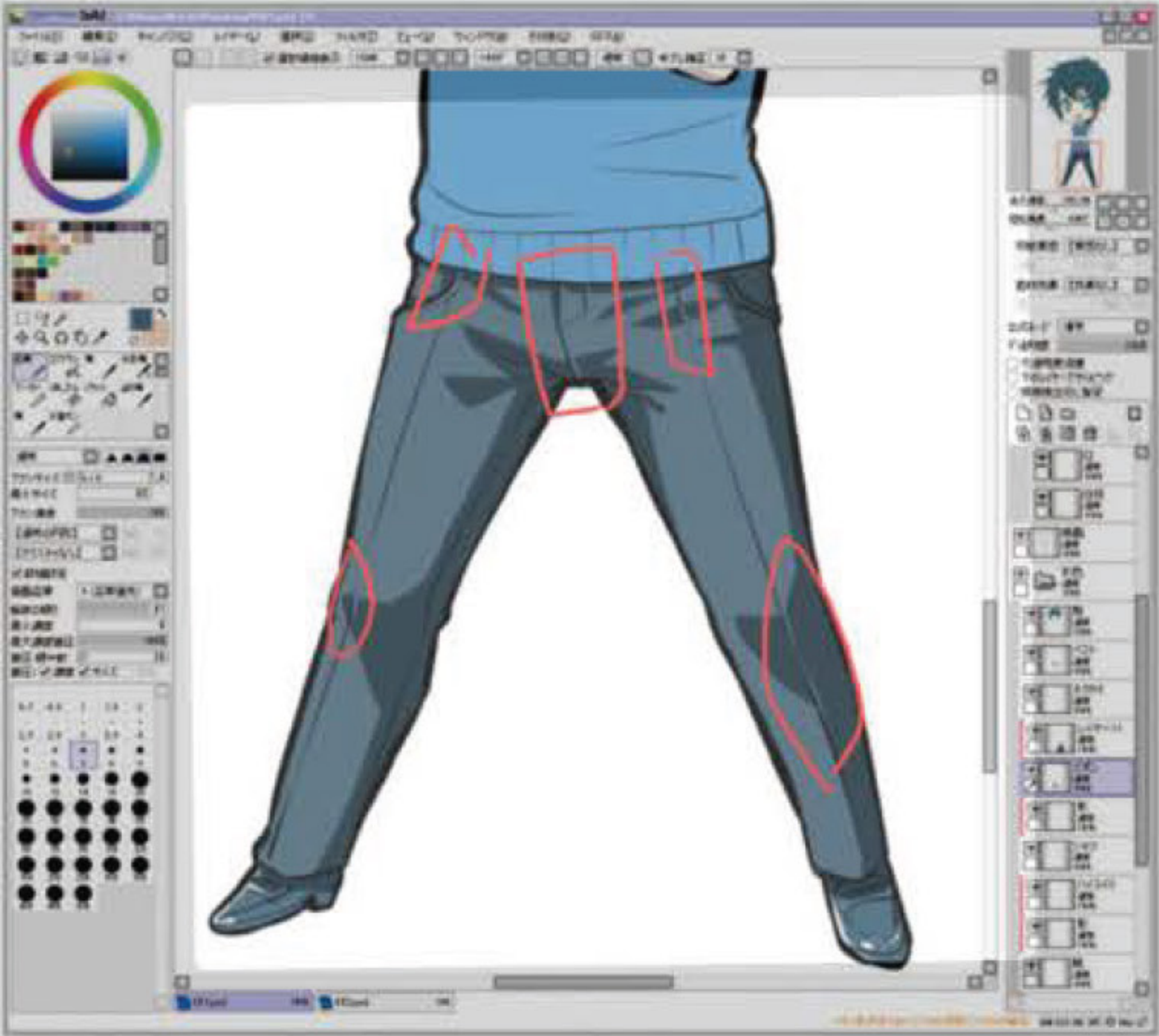
Using a bucket tool, pencil, etc., paint in the same way as when shadowing the skin. Again, I use "clip to layer below", so even if I roughly select the shadow range with the lasso tool, it won't protrude.

If you don't know how to add shadows, refer to anime magazines or pause a recorded animation and watch it.

2

After filling in the shadows, add details with a pencil or the like.

3

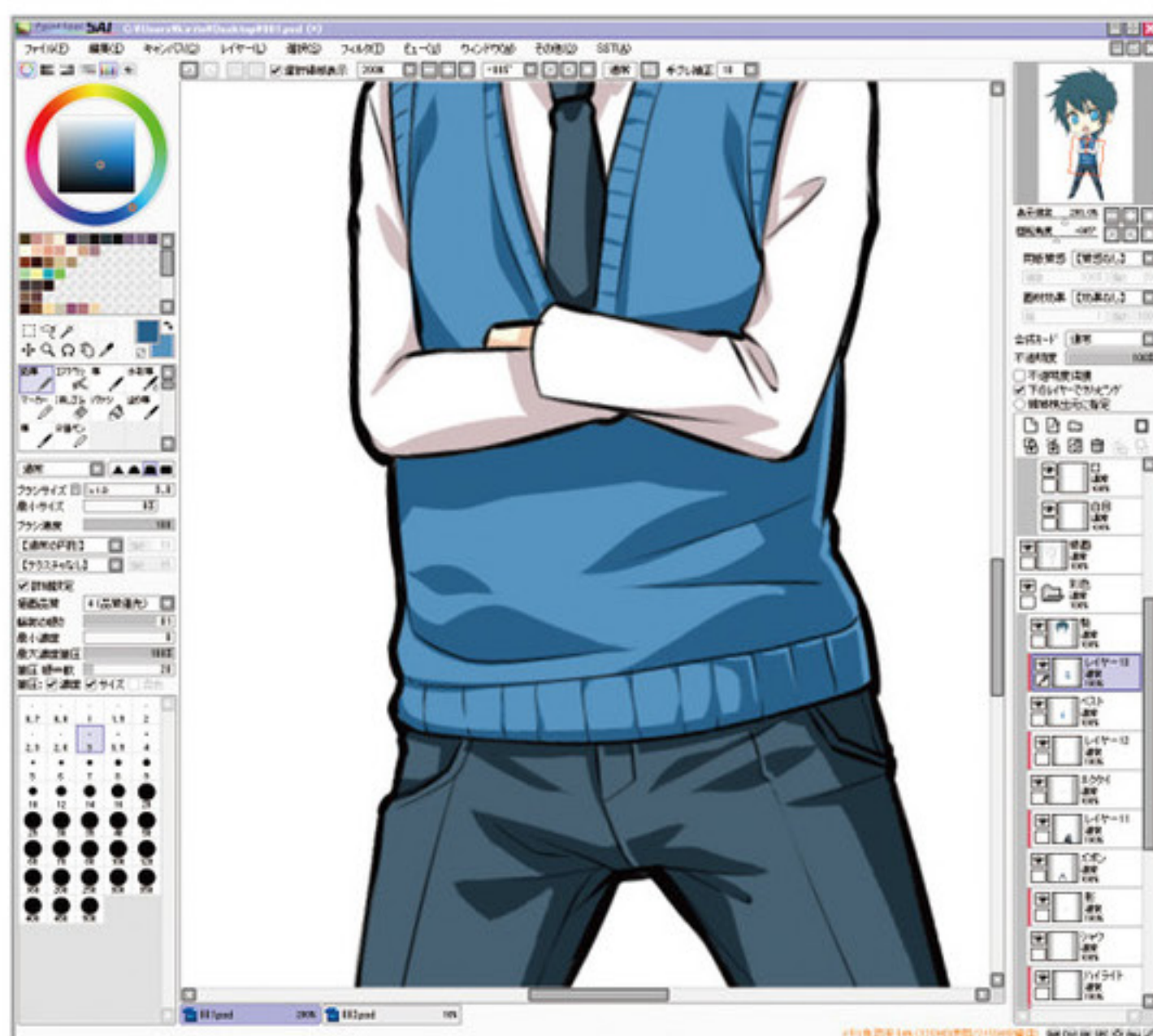
It looks better if you erase a little with an eraser along the shadow line like the part circled in red.

4

少しだけ影を足したいときなど、バケツルールを使うと便利です。まず、青いベストの左上に影を入れるため、まずは影の周りを線で描きます。

5

バケツツールで塗り潰します。

6

アニメ塗りでは、影をぼかさず、陰影がはっきり出るようにするのが基本です。実際に見える影よりも、コントラストをつけて、くっきり、はっきり塗るようにしましょう。

4

Bucket rule for when you want to add a little shadow is convenient. First, the shadow on the top left of the blue vest In order to insert the , first draw a line around the shadow.

5

Fill with the bucket tool.

6

In anime painting, the basic rule is to make the shadows appear clearly without blurring the shadows. Try to paint with more contrast, crispness and sharpness than actual shadows.

3.髪を塗る

1

髪の毛を塗ります。髪の毛は他のパーツより細かいので、丁寧に少しずつ塗っていきます。塗りにくい部分は、画像を左右反転させたり、回転させることで楽になる場合があります。

2

左右反転させたいときは、キーボードの「H」キーを押すか、画面上部の「通常」の右側にある矢印を押して「反転」にします。

元に戻す場合は、矢印をもう一度押します。

3

キャンバスを回転させたい場合は、キーボードの「Alt」キーと「スペース」キーを同時に押し、カーソルが丸い矢印になった状態でマウスを使って操作します。

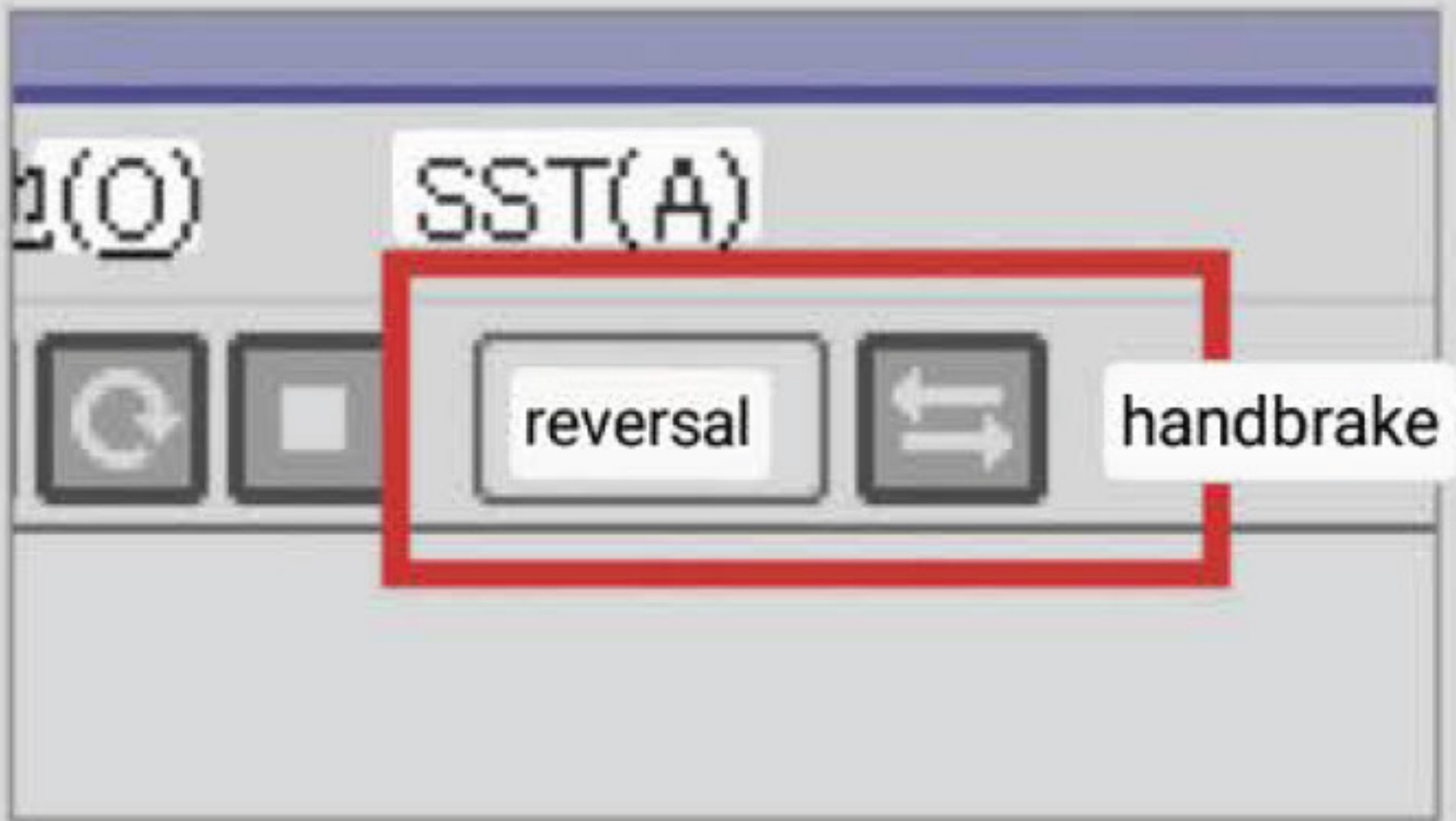
また、画面上部のボタンを使ってキャンバスを回転させることもできます。右回り、左回り、それぞれに回転させることが可能で、角度も表示されます。回転をやめ、元の向きに直す際は、四角のボタンを押します。

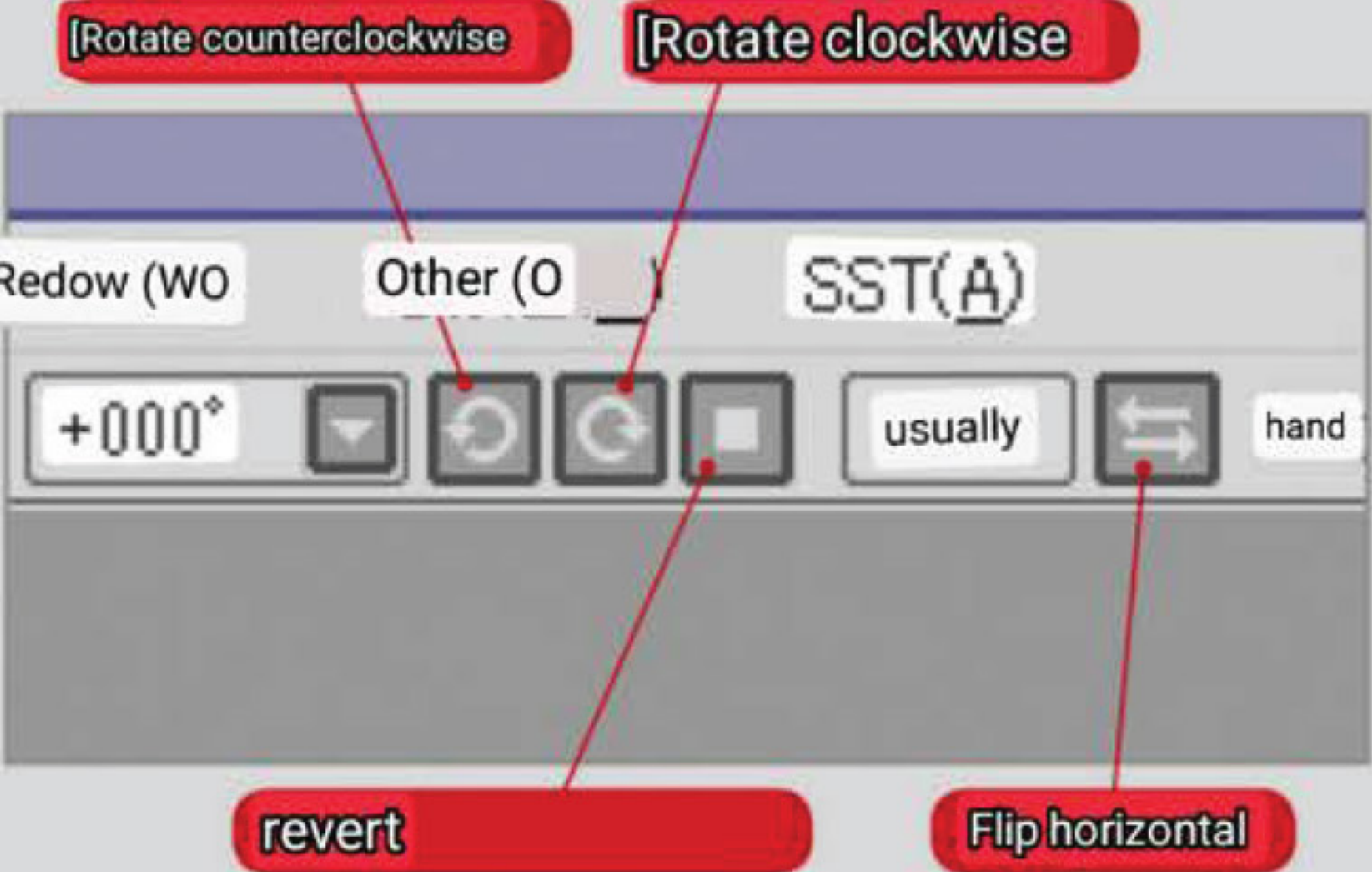
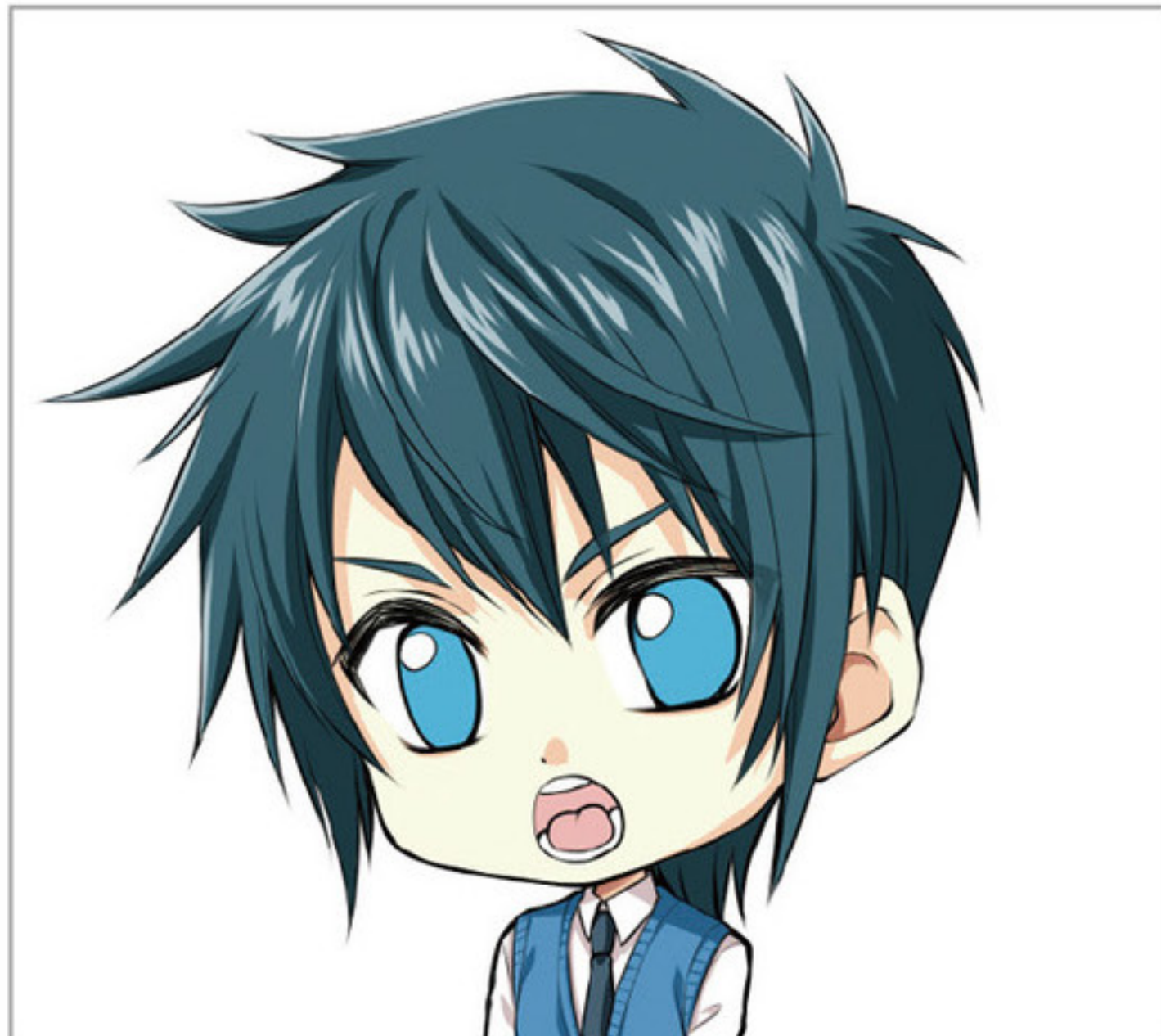
左回りに回転　右回りに回転

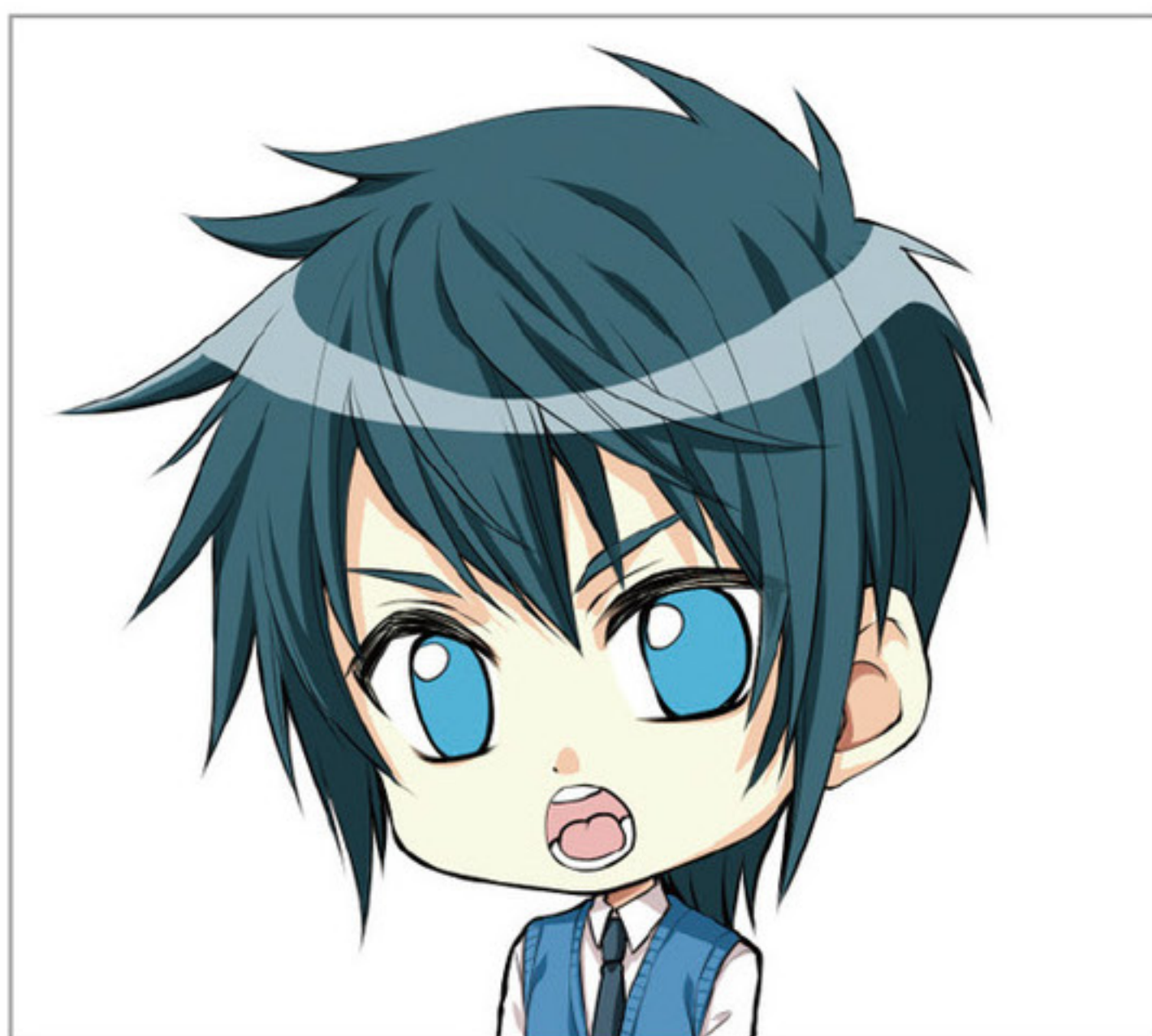
元の向きに戻す　左右反転

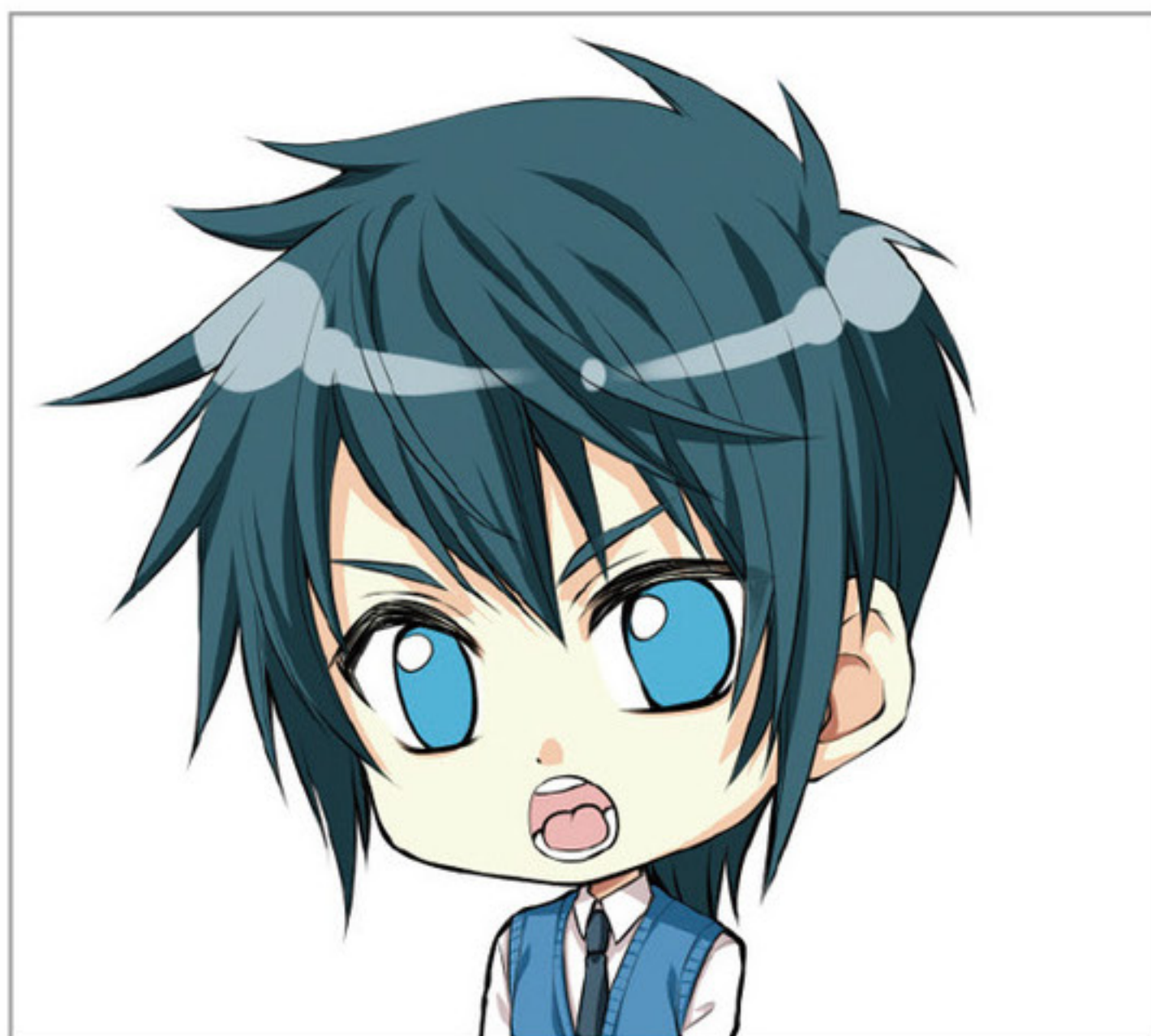
3. Paint your hair

1 Apply hair. The hair is finer than the other parts, so paint it carefully little by little. Parts that are difficult to paint may be made easier by flipping the image horizontally or rotating it.

2 If you want to flip horizontally, press the "H" key on the keyboard or press the arrow on the right side of "Normal" at the top of the screen to select "Reverse". To undo, press the arrow again.

3 If you want to rotate the canvas, simultaneously press the "Alt" and "Space" keys on your keyboard and use the mouse when the cursor becomes a round arrow.

You can also rotate the canvas using the buttons at the top of the screen. It can be rotated clockwise or counterclockwise, and the angle is also displayed. To stop rotating and return to the original orientation, press the square button.

4 髪の毛にハイライトを描いて、髪の毛の塗りは完了です。髪の毛のハイライトには、いろいろな種類があります。このイラストでは、髪の毛の線にそったハイライトを書き入れました。自分の好きなものや、描いている絵柄に合わせて選んだり、他のイラストを参考にするとよいと思います。そのほかのハイライトを2つ紹介します。

U字状の帯で描いた髪のハイライト

髪に細かいハイライトを入れず、U字状のハイライトを入れたもの。アニメっぽい雰囲気になります。

U字状の曲線と円で描いた髪のハイライト

上のように、はっきりとしたU字状ではなく、中心部を途切れさせたハイライトです。

4 Draw highlights on the hair and finish painting the hair. There are many different types of hair highlights. In this illustration, I added highlights along the lines of the hair. I think it's a good idea to choose something that suits your taste or the pattern you're drawing, or use other illustrations as a reference. Here are two other highlights.

Hair highlights drawn with a U-shaped strip

The hair has U-shaped highlights instead of fine highlights. It will give you an anime-like atmosphere.

U-curves and circular hair highlights

As you can see above, it's not a sharp U shape, but a center discontinued highlight.

5 新規レイヤーを作成し、瞳に瞳孔を入れます。バランスを見て瞳孔を描いたレイヤーの下に、新規レイヤーを作って影を描きます。

6 瞳を塗り終わったら、表情線画レイヤーの上にハイライト用のレイヤーを作り、白色で目に光を入れていきます。これでアニメ塗りの完成です。

表… 通常 100%
ハイライト 通常 100%
表情線画 通常 100%
色 通常 100%
線画 通常 100%
彩色 通常 100%
ラフ 通常 16%
レイヤー8 通常 100%
背景 通常 100%

5 Create a new layer and put the pupil in the pupil. For balance, create a new layer under the layer where the pupil is drawn and draw the shadow.

6 After painting the eyes, create a highlight layer on top of the expression line drawing layer, and add white light to the eyes. This completes the animation painting.

表...
Usually
100%

[highlight
Usually
100%

|Usually
100%

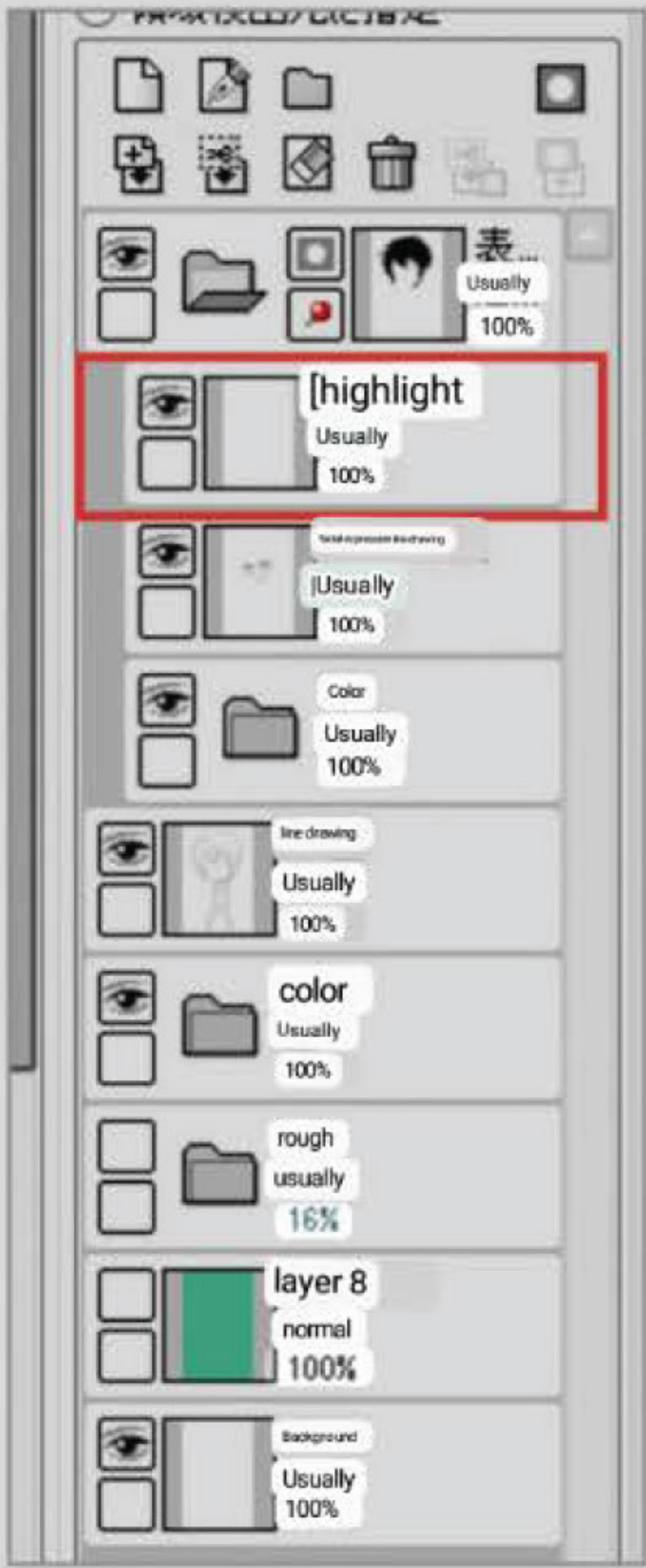
Color
Usually
100%

line drawing
Usually
100%

color
Usually
100%

rough
usually
16%

layer 8
normal
100%

Background
Usually
100%

水彩塗りの方法

水彩塗りは、水彩絵の具でイラストを描くように、筆に水分を含ませて、にじみやぼかしの効果を入れながら、色を塗り延ばす塗り方です。淡い色を塗り重ねながら、キャンバスで混色できるのはアナログの水彩絵の具と似ています。

How to paint with watercolor

Watercolor painting is a painting method in which the brush is moistened with water, and the color is spread out while adding blurring and blurring effects, just like drawing an illustration with watercolors. It is similar to analog watercolor paints in that you can mix colors on the canvas while layering light colors.

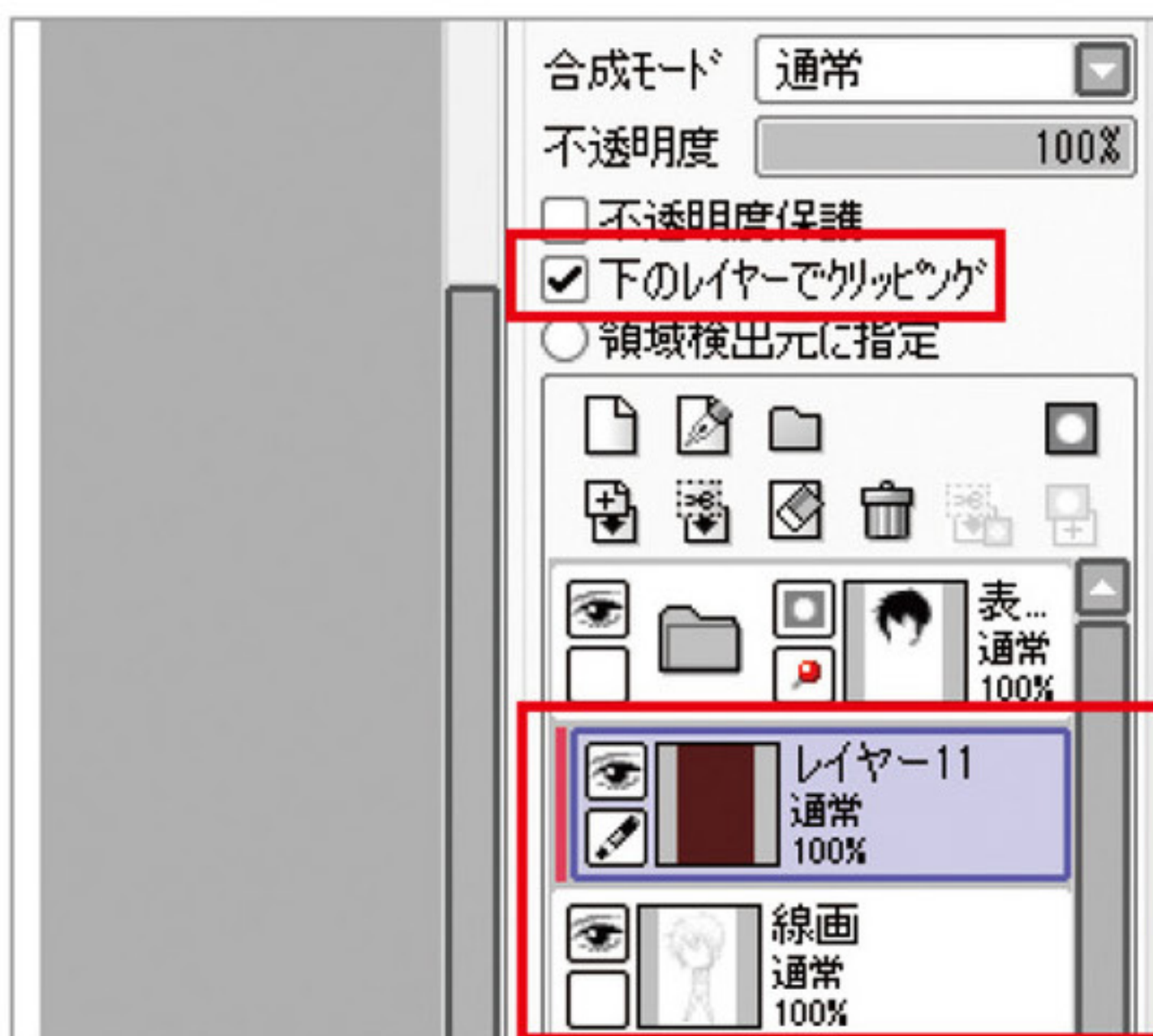
1. 線画の色を変更する

1

線画が黒のままだと、着色した時に "浮いて" しまうので、なじませるために色を変更します。

まず、線画の上に新しいレイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れて、クリッピングします。

この状態で色を選び、バケツツールで塗り潰すと、線画のレイヤーとクリッピングしているため、線画部分のみ色が変わります。

合成モード 通常
不透明度 100%
不透明度保護
下のレイヤーでクリッピング
領域検出元に指定
表… 通常 100%
レイヤー11 通常 100%
線画 通常 100%

2

線画を濃い茶色に変更しました。黒のときより、絵になじんで見えます。

3

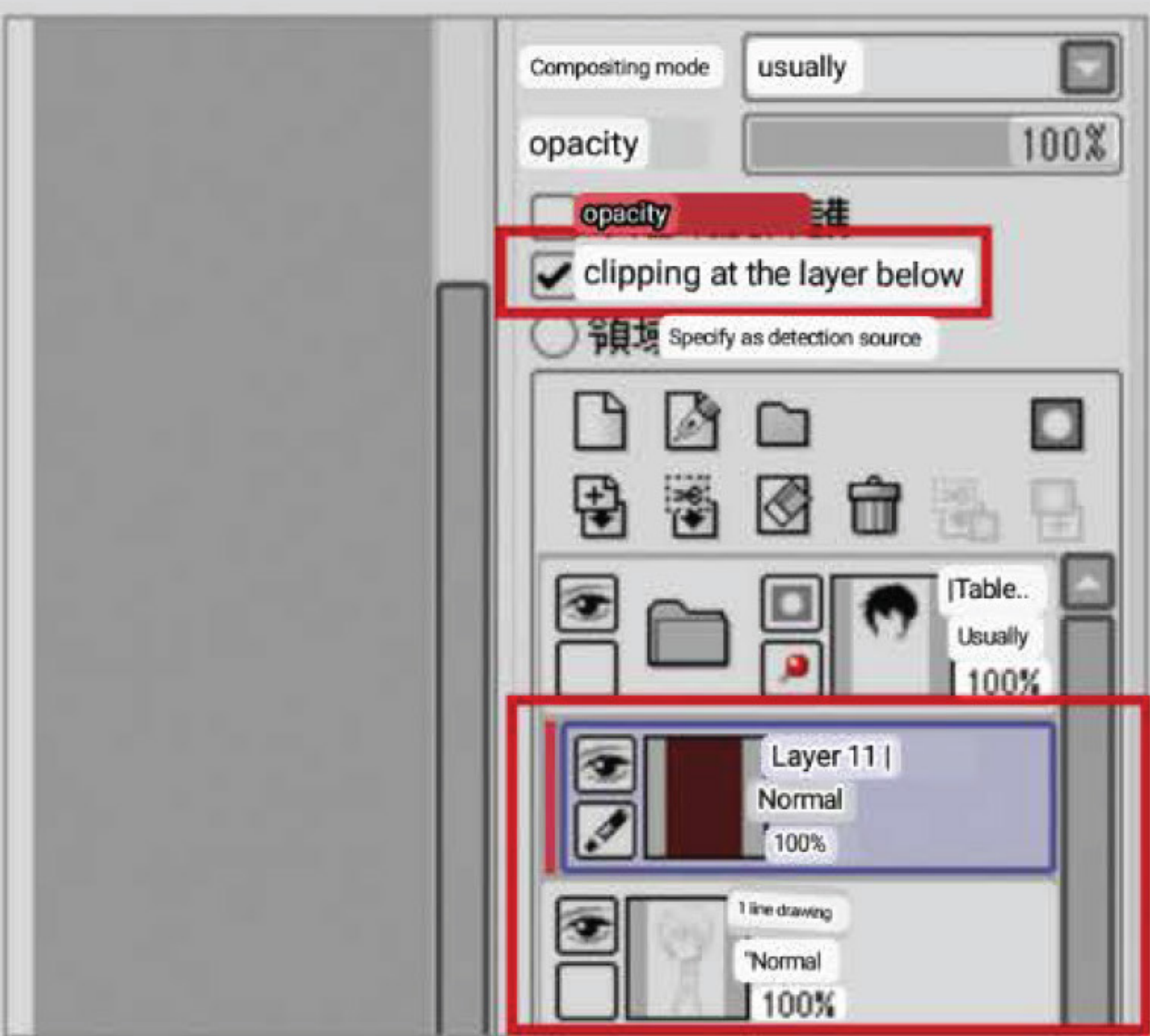
線画レイヤーをクリックし、少し上にある「合成モード」を「乗算」にします。

合成モード 乗算
不透明度 100%
不透明度保護
下のレイヤーでクリッピング
領域検出元に指定
表… 通常 100%
レイヤー11 通常 100%
線画 乗算 100%
彩色

1. Change the color of the line drawing

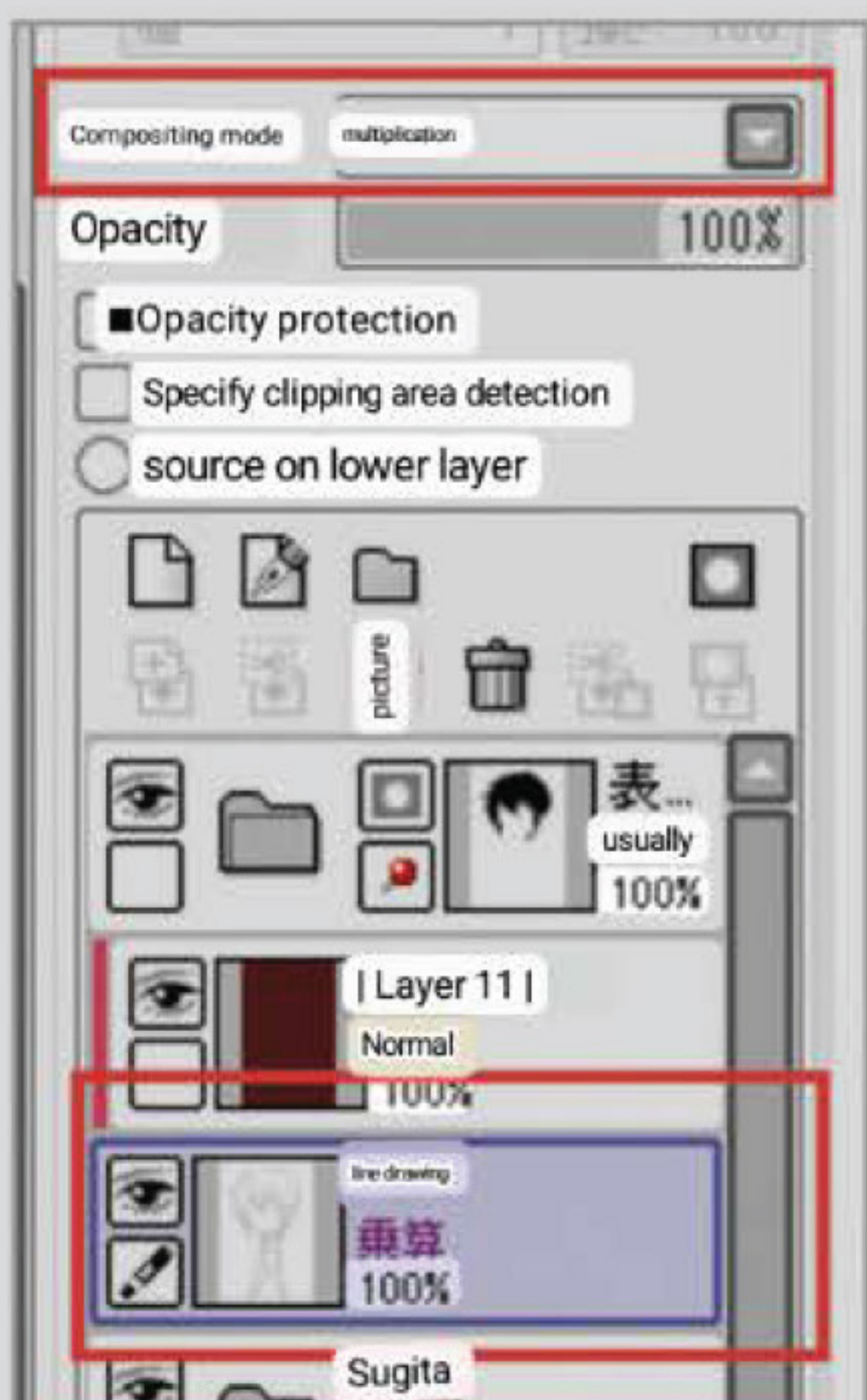
1

If the line art remains black, it will "float" when colored, so I change the color to make it blend in. First, create a new layer above the line art, check "Clip at layer below", and clip.

If you select a color in this state and fill it with the bucket tool, only the line drawing part will change color because it is clipped with the line drawing layer.

2

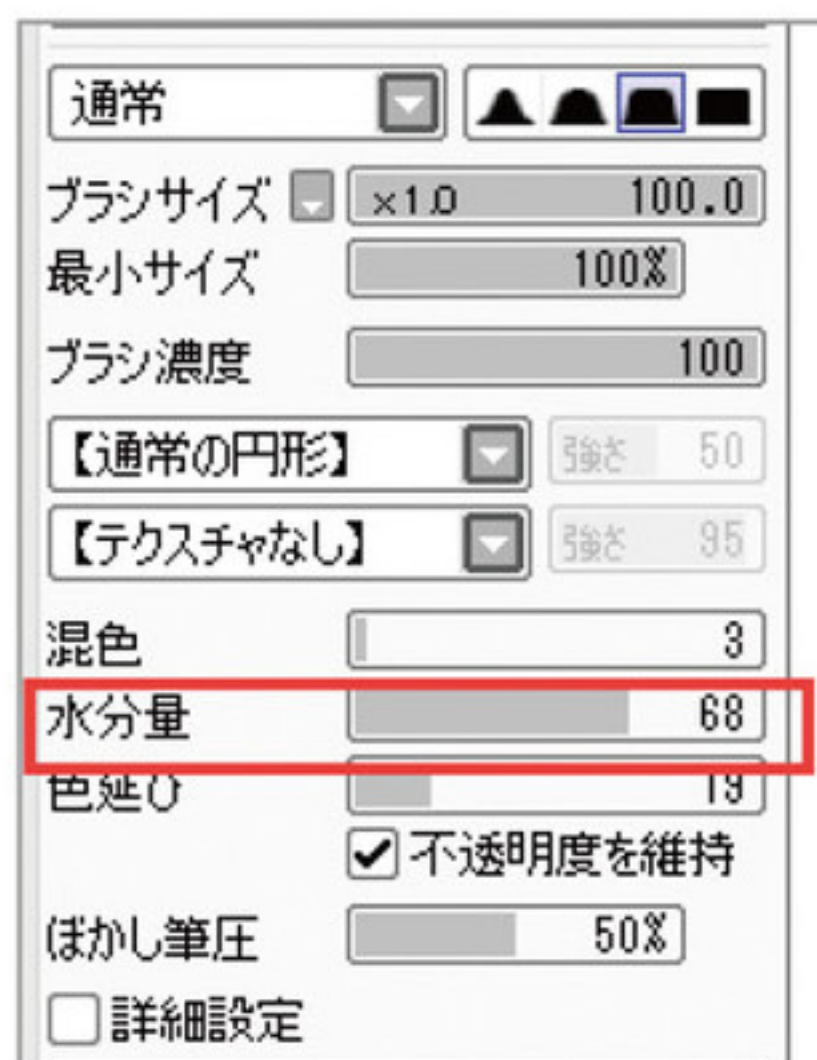
I changed the line art to dark brown. than when black It looks familiar to the picture.

3

Click the line drawing layer and set the "compositing mode" slightly above to "multiply".

2. 明るいグラデーションをかける

1 濃い色の下地のレイヤーすべてに、少し明るめの色でグラデをかけます。塗り方は 2 、 3 を参考にしてください。

2 赤で囲ったパラメーターの設定を参考に、髪の毛の上に色を置きます。

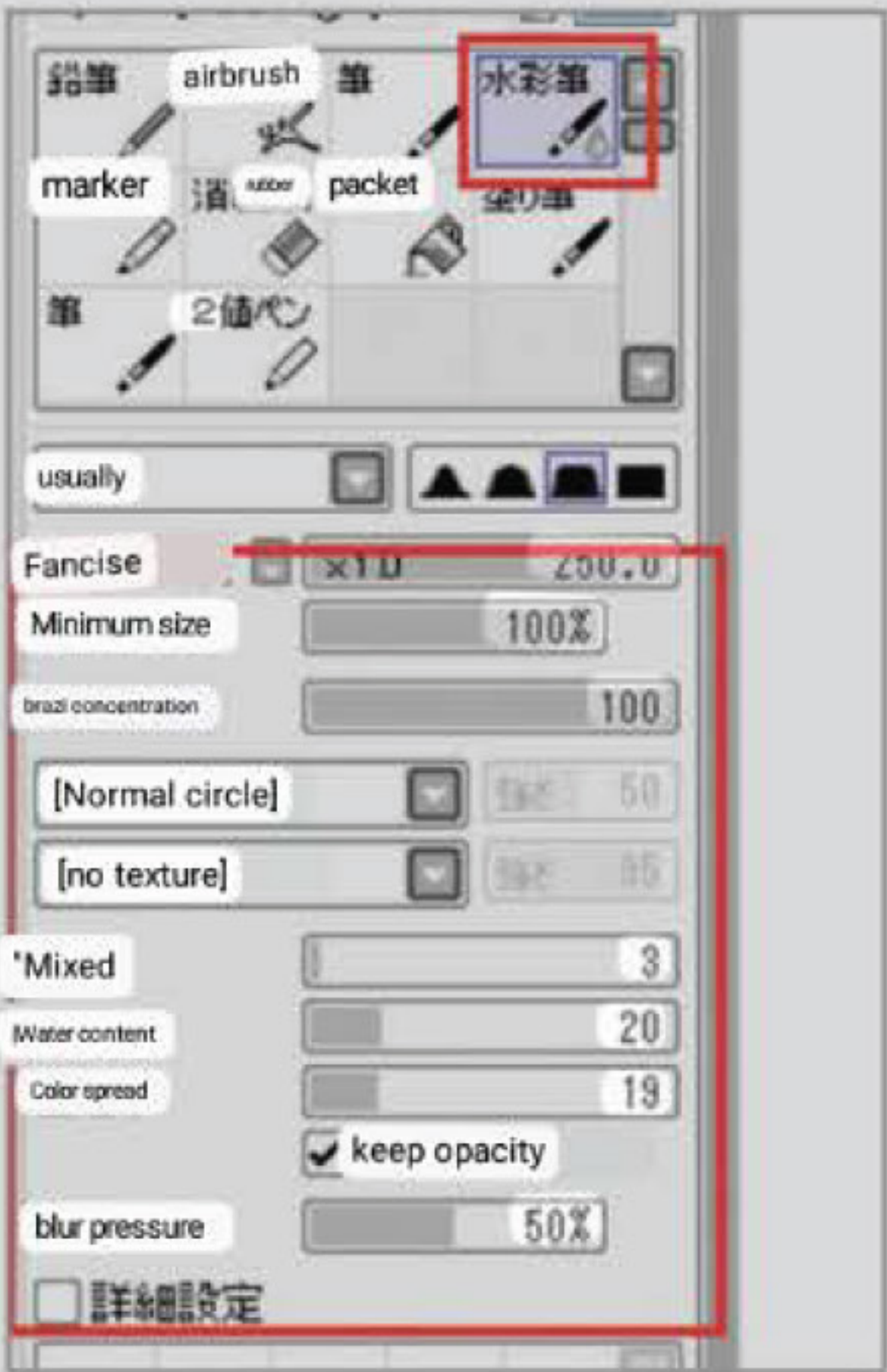
3 水分量を多めに設定し、明るい色と影の境目をぼかして馴染ませます。

2. Apply a bright gradation

1

Apply a gradation with a slightly lighter color to all of the darker base layers. Please refer to 2 and 3 for how to apply.

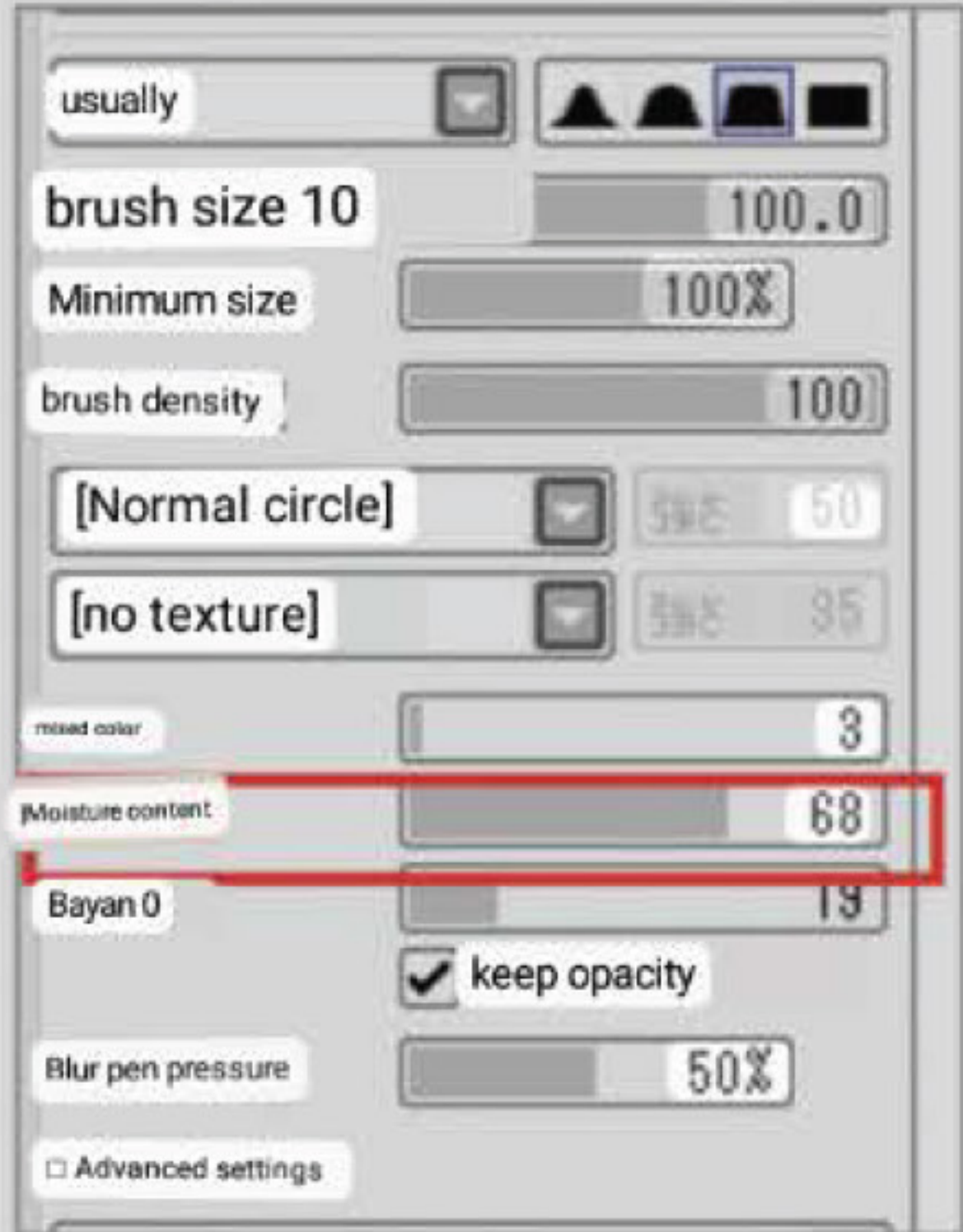
2

With reference to the parameter settings circled in red, Put the color on the hair.

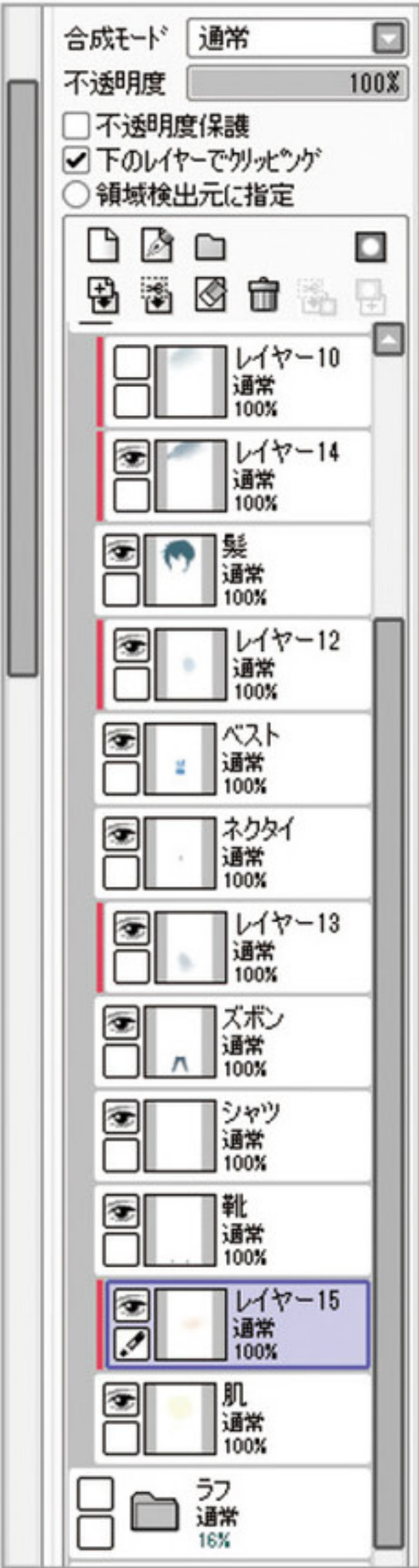
鉛筆 airbrush 筆 水彩筆
marker 消 rubber packet 塗り筆
筆 2値ペン
usually
Fancise ×1.0 250.0
Minimum size 100%
brazi concentration 100
[Normal circle] 強さ 50
[no texture] 強さ 95
'Mixed 3
Water content 20
Color spread 19
keep opacity
blur pressure 50%
詳細設定

3

Set the amount of water to a large amount to create a boundary between bright colors and shadows

Blur and let it blend in.

usually
brush size 10 100.0
Minimum size 100%
brush density 100
[Normal circle] 強さ 50
[no texture] 強さ 35
mixed color 3
Moisture content 68
Bayan 0 19
keep opacity
Blur pen pressure 50%
☐ Advanced settings

3.肌を塗る

1 「肌」レイヤーの上にレイヤーを新規作成し、「下のレイヤーにクリッピング」にチェックを入れてクリッピングしたら、顔の下側の肌に色を塗ります。少し濃いめのグラデーションをかけます。

合成モード 通常
不透明度 100%
不透明度保護
下のレイヤーでクリッピング
領域検出元に指定
レイヤー10 通常 100%
レイヤー14 通常 100%
髪 通常 100%
レイヤー12 通常 100%
ベスト 通常 100%
ネクタイ 通常 100%
レイヤー13 通常 100%
ズボン 通常 100%
シャツ 通常 100%
靴 通常 100%
レイヤー15 通常 100%
肌 通常 100%
ラフ 通常 16%

左に赤い線がついているレイヤーは、「下のレイヤーでクリッピング」されている状態。影を塗る際に使うと重宝する

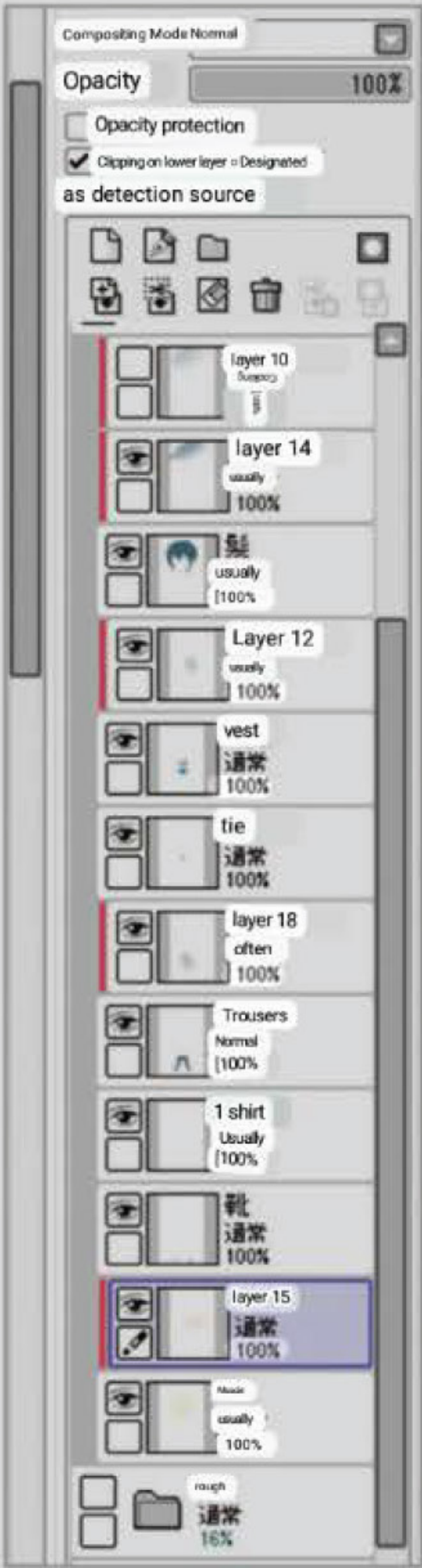
2 塗ってはぼかし、再び塗るの作業を繰り返し、頬に赤味を加えます。

鉛筆 エアブラシ 筆 水彩筆
マーカー 消しゴム バケツ 塗り筆
筆 2値ペン
通常
ブラシサイズ ×1.0 100.0
最小サイズ 90%
ブラシ濃度 49
【通常の円形】 強さ 90
【テクスチャなし】 強さ 95
混色 6
水分量 62
色延び 6

水分量を調節しながら、ぼかしていく

3. Paint the skin

1

Create a new layer above the "Skin" layer,
check "Clip to layer below" and clip,
then paint the skin underneath the face.
Apply a slightly darker gradation.

Layers with a red line on the left are "clipped
at the layer below". Useful when painting
shadows

2

Repeat the process of painting, blurring, and painting again
to add redness to the cheeks.

while adjusting the water content.
fade away

3 肌に最初の影よりも暗い、2段階目の影、通称2影を入れていきます。

まず、2影のフチに線を入れていきます。ここでは、肌に堕ちる髪の影を描いています。

4 筆の水分量を増やしてぼかしていきます。

通常
ブラシサイズ ×1.0 16.0
最小サイズ 42%
ブラシ濃度 100
【通常の円形】 強さ 90
【テクスチャなし】 強さ 95
混色 6
水分量 86
色延び 6
不透明度を維持

5 顔の輪郭や鼻などに、うっすらとハイライトを入れます。

3

A second shadow, commonly known as a second shadow, that is darker than the first shadow is applied to the skin.

First, draw a line on the edge of the 2 shadow. Here, I draw the shadow of the hair falling on the skin.

4

Increase the amount of water in the brush and blur it.

usually	
brush size	×1.0 16.0
Minimum size	42%
brush density	100
[Normal circle]	
[no texture]	
mixed color	6
moisture content	86
Color extension	6
	keep opacity

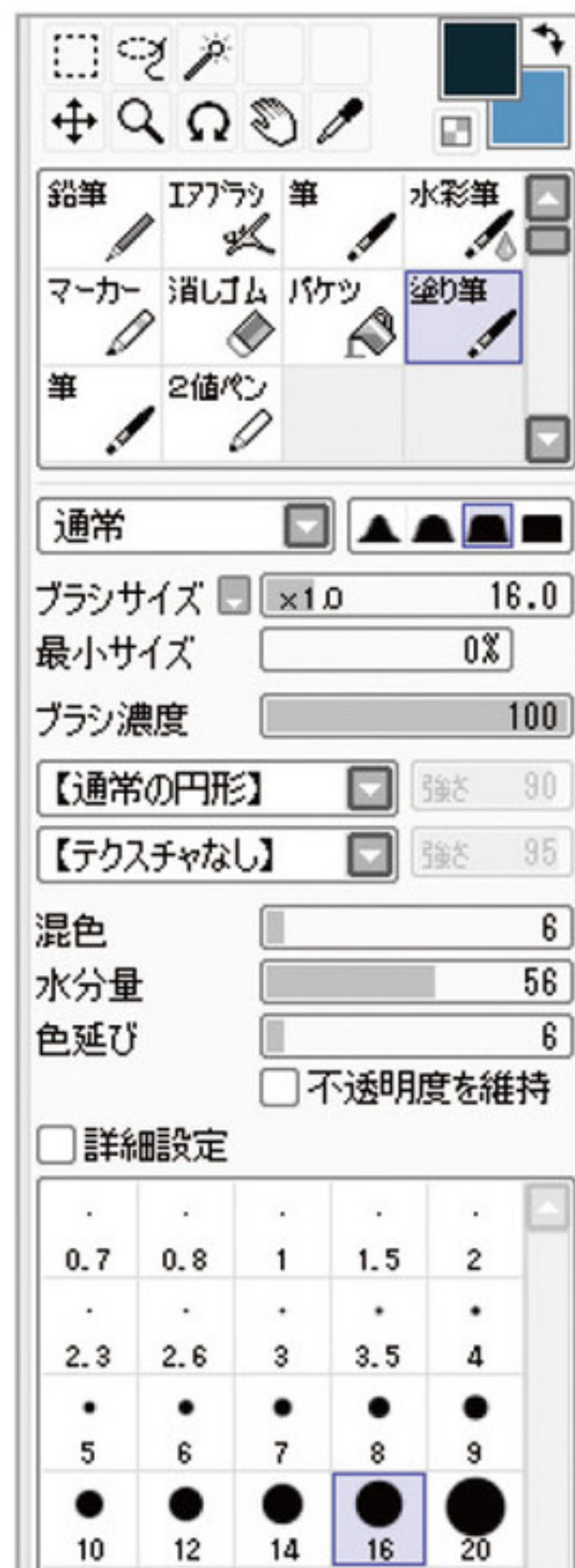
5

Lightly highlight the contours of the face, nose, etc. can enter.

4. 目を塗る

1 目を描きます。まず瞳孔に色を入れ、塗ってぼかし、再び塗ってはぼかすの作業を繰り返します。

5. 髪を塗る

1 影1レイヤーを作り、髪の毛の影になる部分にやや濃い色で影を落としていきます。その後、影2レイヤーを作って、さらに濃い影をいれていきます。

影2のブラシ設定

髪のレイヤーの上に、111ページで塗ったグラデーションと、影1、影2と塗り重ねていることがわかる。

4. Paint the eyes

1 draw the eyes. First, add color to the pupil, paint and blur, paint and blur again, and repeat the process.

5. Paint your hair

1 Make a shadow 1 layer and paint the part that will be the shadow of the hair

Shadows are cast with a slightly darker color. then the shadow

Create 2 layers and add darker shadows

increase.

Shadow 2 brush settings

鉛筆 airbrush	筆 watercolor pen
marker rubber packet	塗り筆
筆	EVENT
usually	
brush size	x10 16.0
Minimum Size	0%
Brush Density	100
[Normal circle]	強さ 90
[no texture]	5A3 55
mixed color	6
Water content	56
Color spread	6
[ ] keep opacity	
Please order	

0.7	0.8	1	1.5	2
2.3	2.6	3	3.5	4
5	6	7	8	9
10	12	14	16	20

Layer	Mode	Opacity
Line 乗算	drawing	100%
color	Usually	100%
Shadow 2	Usually	100%
Shadow 1	Usually	100%
1 grade	Normal	100%
髪	Usually	100%

You can see that the gradation applied on page 111 and shadows 1 and 2 are applied over the hair layer.

2 影を塗り終わりました。はみ出た影は、消しゴムツールで消して、丁寧に仕上げましょう。

マーカー 消しゴム バケツ 塗り筆
筆 2値ペン
通常
ブラシサイズ ×1.0 14.0
最小サイズ 1%
ブラシ濃度 100

3 鉛筆を使って、髪にハイライトを描き込みます。

通常
ブラシサイズ ×1.0 7.0
最小サイズ 0%
ブラシ濃度 100
【通常の円形】 強さ 50
【テクスチャなし】 強さ 95
詳細設定
描画品質 4（品質優先）
輪郭の硬さ 81
最小濃度 0
最大濃度筆圧 100%
筆圧 硬⇔軟 20
筆圧：濃度 サイズ 混色

ハイライトのブラシ設定と描画色

4 ハイライトを描き終わったら、線画レイヤーの上に新規レイヤーを作り、鉛筆などでほつれ毛を書き込みます。鉛筆ツールのまま、キーボードの「Alt」キーを押すと、スポイトが表示されるので、開始地点の色を拾います。そのまま「Alt」キーを離して、髪に沿ってシュッと線を引きます。

ほつれ 通常 100%
レイヤー11 通常 100%
線画 乗算 100%

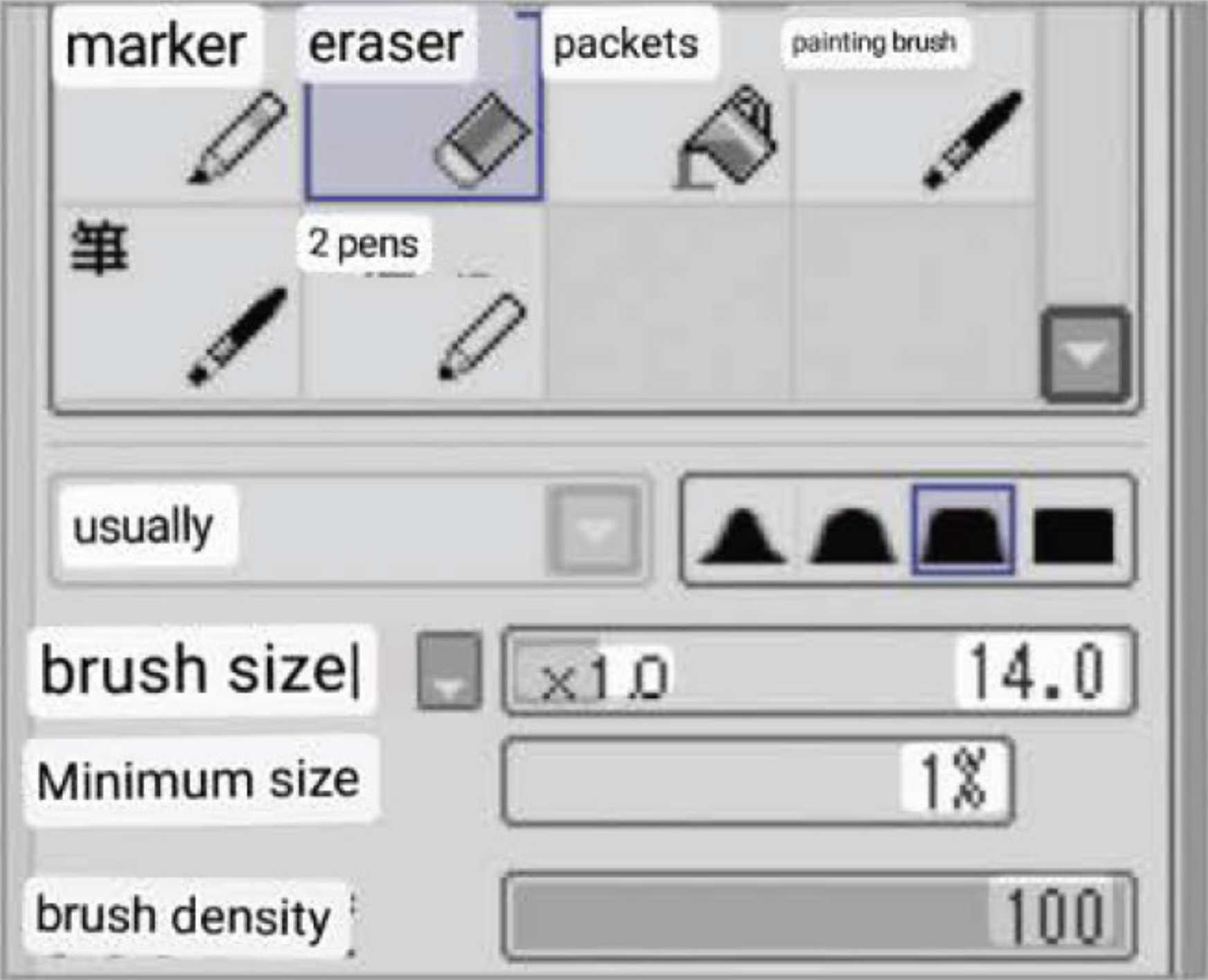
2 2 Finished painting shadows. Erase the protruding shadows with the eraser tool and finish carefully.

marker | eraser | packets | painting brush
筆 | 2 pens

usually

brush size| ×1.0 14.0

Minimum size 1%

brush density 100

3 Use a pencil to highlight the hair.

usually

Brush size 10_ 7.0

minimum size 0%

brush density 100

[Normal circle] 50

[no texture] 35

詳細設定

drawing quality 4 (Quality first)

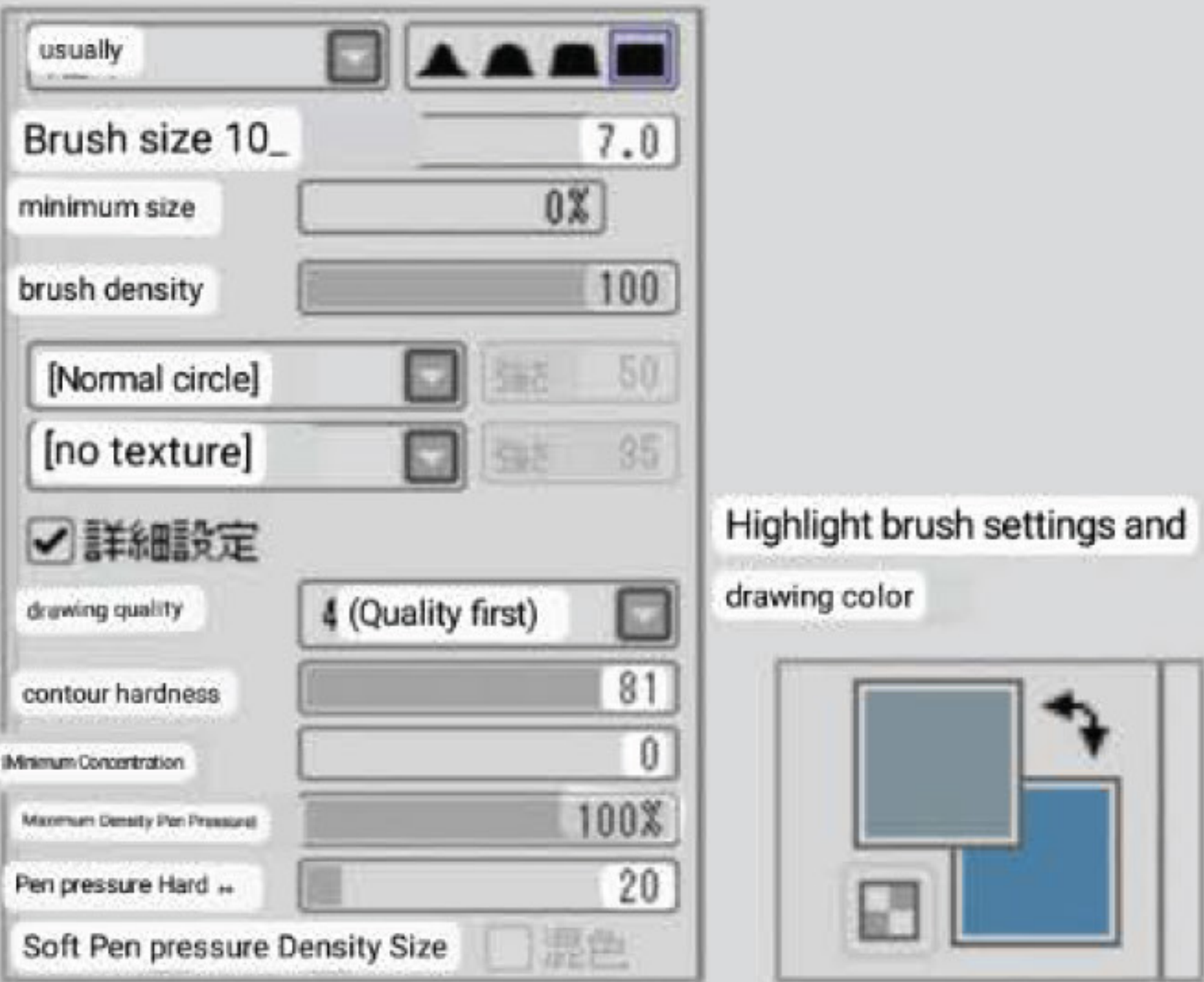
contour hardness 81

Minimum Concentration 0

Maximum Density Pen Pressure 100%

Pen pressure Hard 20

Soft Pen pressure Density Size 混色

Highlight brush settings and drawing color

4 After drawing the highlights, create a new layer above of the line drawing layer, and draw the frayed hair with a pencil or the like. If you press the "Alt" key on the keyboard while still using the pencil tool, an eyedropper will appear and you can pick up the color at the starting point. Release the "Alt" key and draw a line along the hair.

Fray
Normal
100%

layer 11
Usually
100%

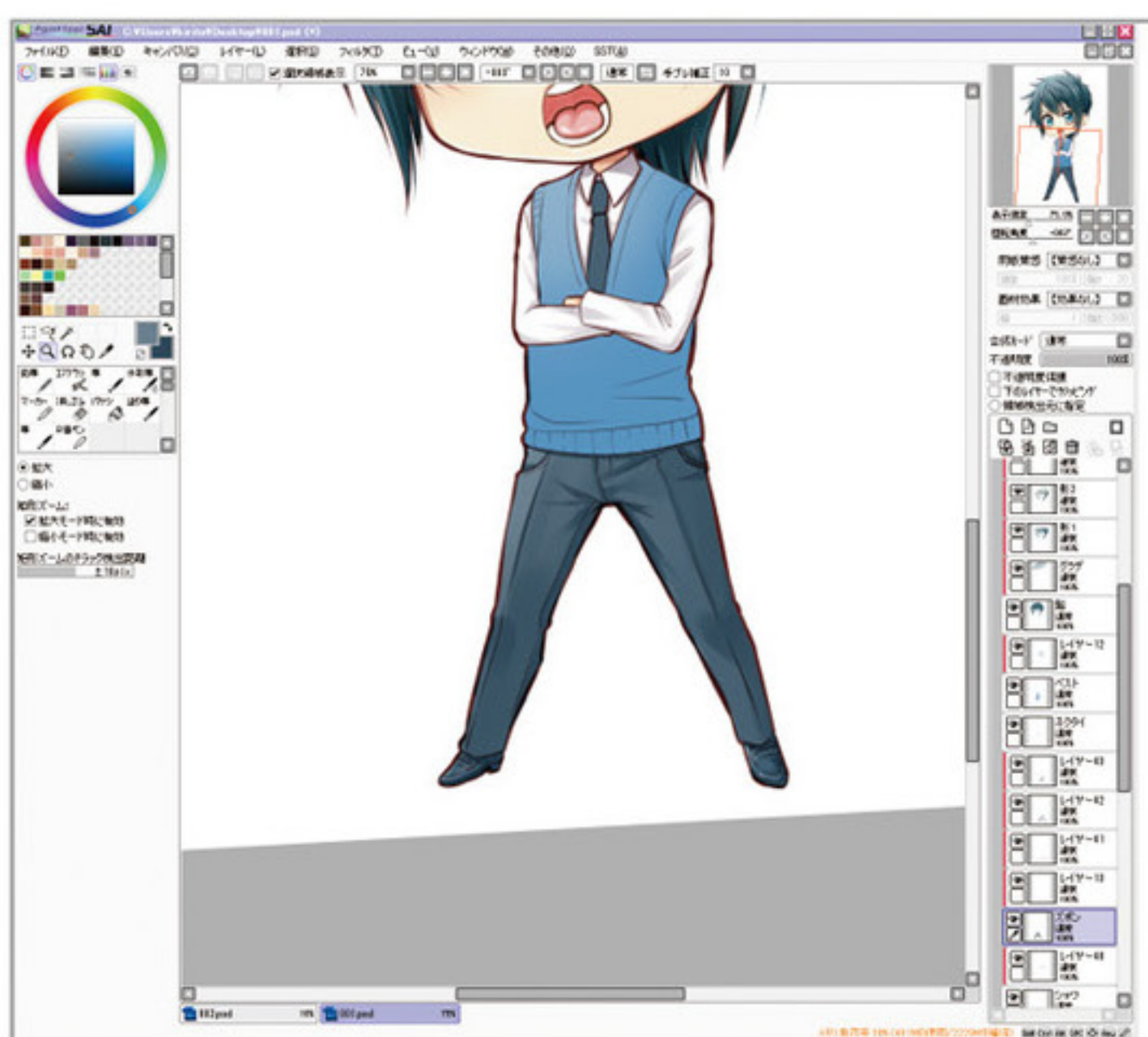
line drawing
乗算
100%

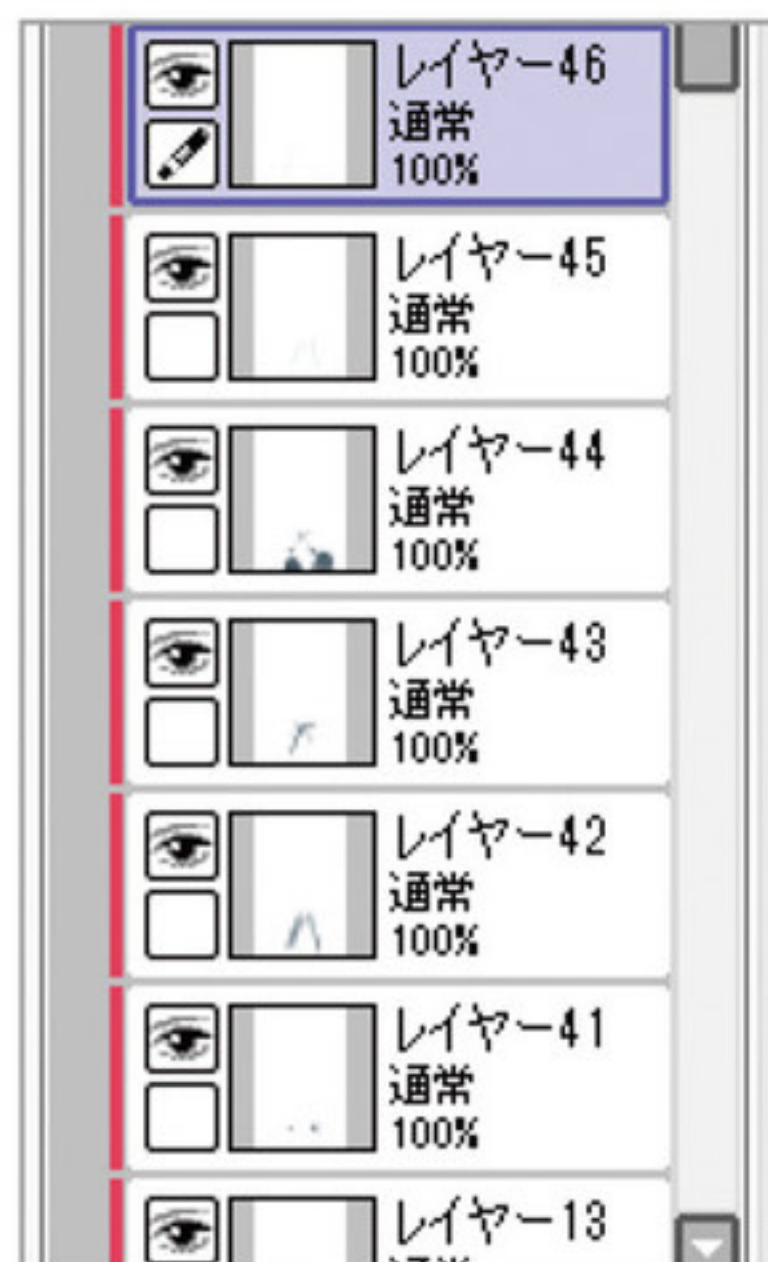
5 髪レイヤーに戻り、ハイライトの上に新規レイヤーを作成します。肌色をスポイトで拾って、毛先の肌にかかる部分にうっすら乗せていきます。

レイヤー名	モード	不透明度
レイヤー35	通常	54%
レイヤー36	通常	100%
ハイライト	通常	100%
影2	通常	100%
影1	通常	100%

髪の影にはすべてクリッピングをかけている

6.仕上げ

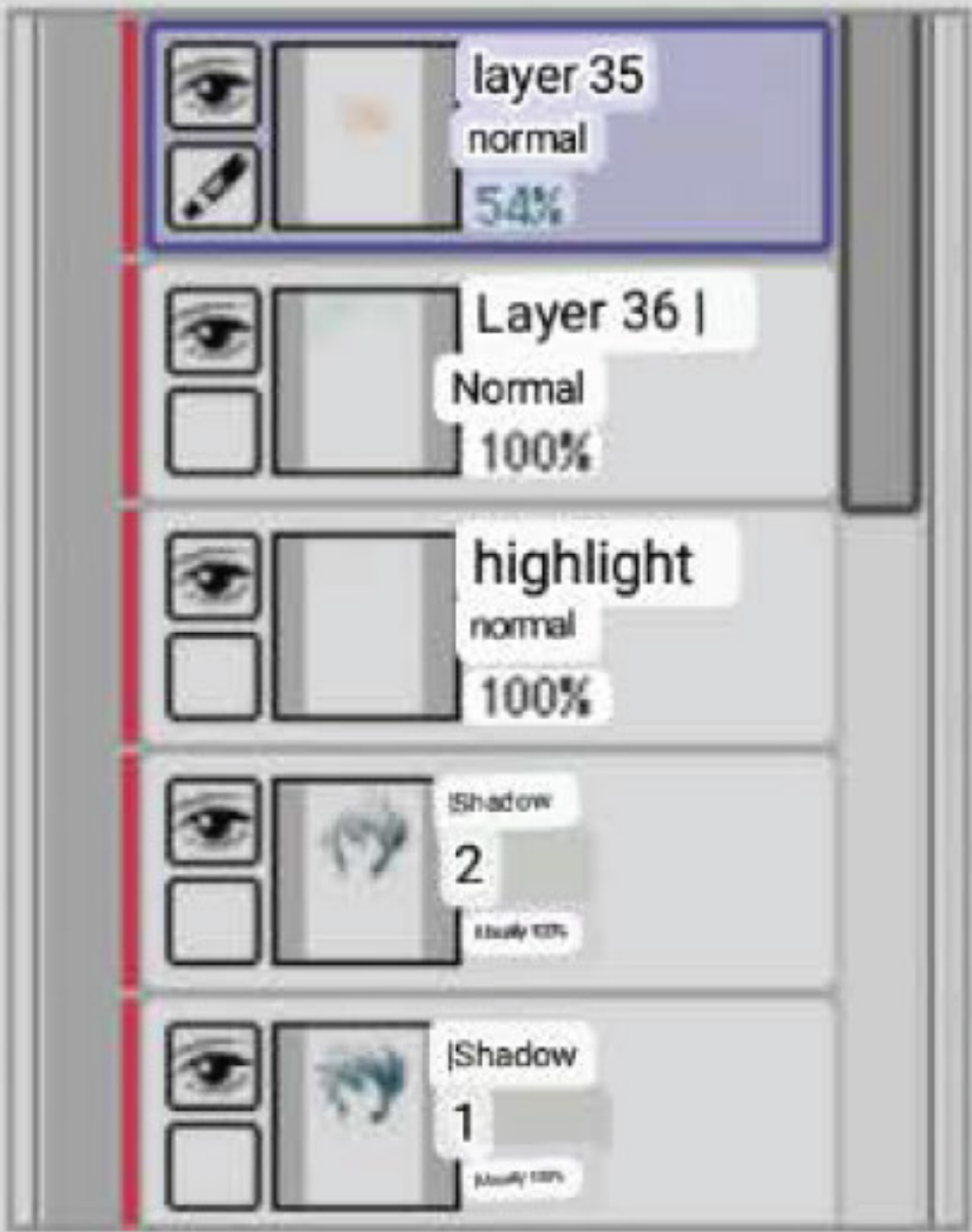
1 ズボンを塗りながら少しずつ色を濃くしていきます。新しいレイヤーを作り「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れて、レイヤーを重ねながら、色を乗せていきましょう。

2 最後に光の当たる方向に明るめの色を入れ、反対側に暗めの影の色よりも少しだけ鮮やかな色を入れると、イラストの見栄えがよくなります。

レイヤー名	モード	不透明度
レイヤー46	通常	100%
レイヤー45	通常	100%
レイヤー44	通常	100%
レイヤー43	通常	100%
レイヤー42	通常	100%
レイヤー41	通常	100%
レイヤー13		

ズボンのレイヤーの上に、7枚のレイヤーを塗り重ねている

5 Go back to the hair layer and create a new layer above the highlights. Pick up the skin color with the eyedropper and lightly apply it on the part of the hair that touches the skin.

layer 35
normal
54%

Layer 36 |
Normal
100%

highlight
normal
100%

Shadow
2

|Shadow
1

髪 Clipping is applied to all shadows of

6. Finish

1 Gradually darken the color while painting the trousers. Create a new layer, check "Clip at layer below", and add colors while stacking layers.

2 Finally, the illustration will look better if you add a lighter color in the direction of the light and a slightly brighter color on the opposite side than the darker shadow color.

Layer 46 |
Normal
100%

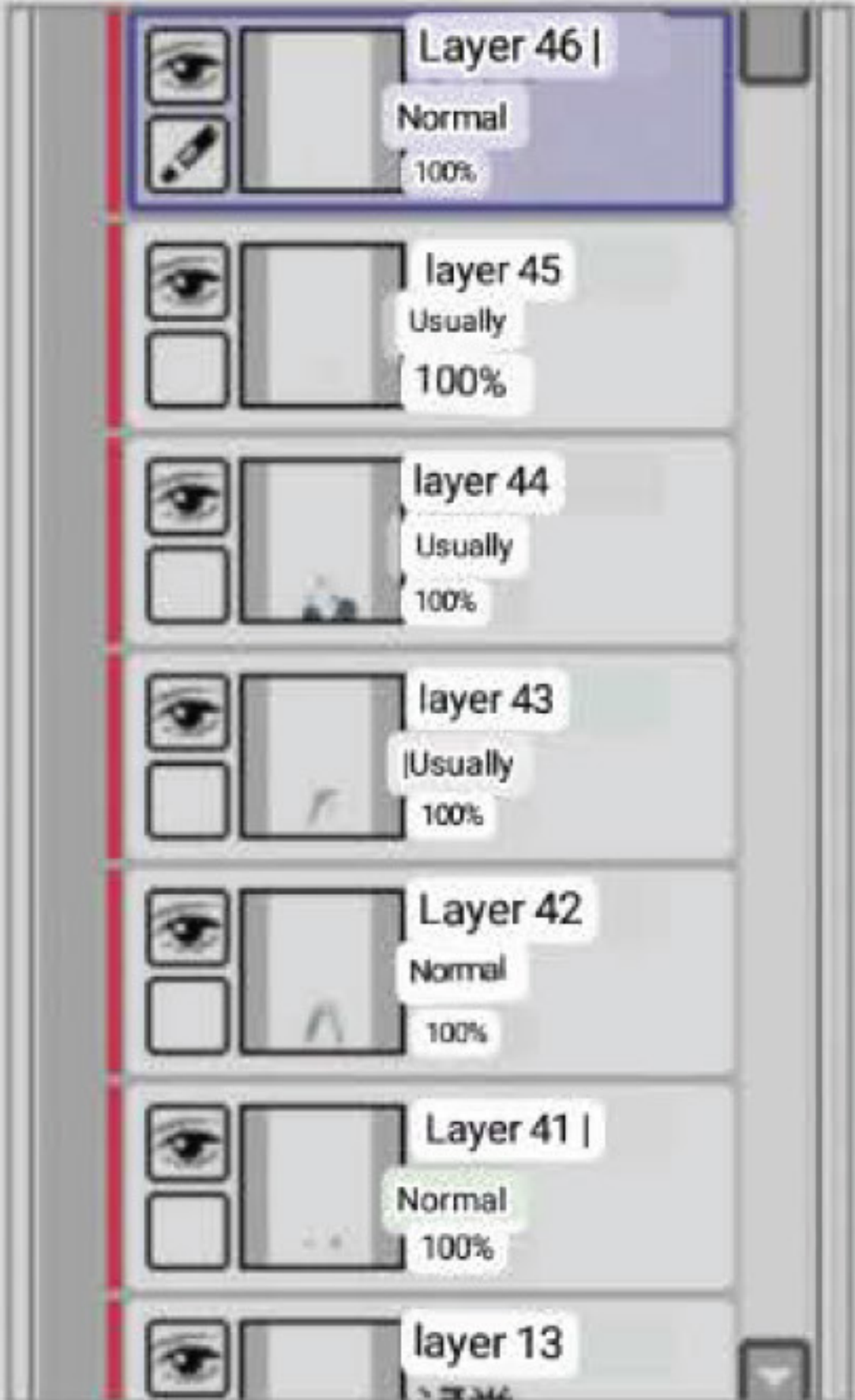
layer 45
Usually
100%

layer 44
Usually
100%

layer 43
|Usually
100%

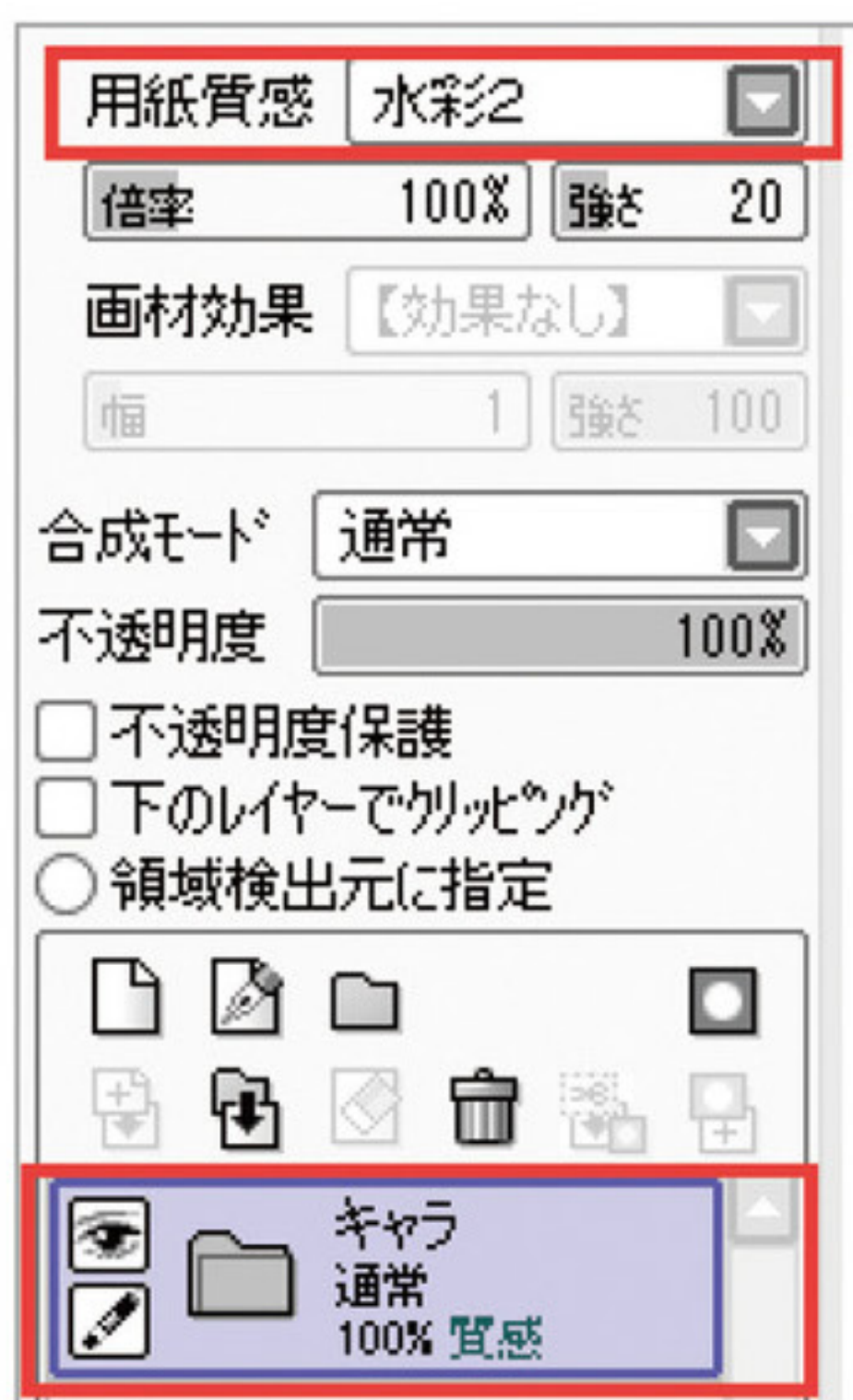
Layer 42
Normal
100%

Layer 41 |
Normal
100%

layer 13

7 layers are painted に、on top of the pants layer

3 水彩塗りが完成しました。レイヤーを一つのレイヤーセットにまとめましょう。

「キャラ」レイヤーセットを作り、この中に、今まで塗ったレイヤーをひとまとめにしている。
上から、レイヤーマスクのかかった「表情」レイヤーセット、ほつれ、線画の色を変更するためのレイヤー、線画、「彩色」レイヤーセットになっている。

4 1つにまとめた「キャラ」レイヤーセットを選択し、用紙質感を変更すると、イラストを紙のような質感に変更できます。

3

Finished watercolor painting. one layer

Wrap it up in an earset.

character
normal
100%

表
通
1.

Fray
Normal
100%

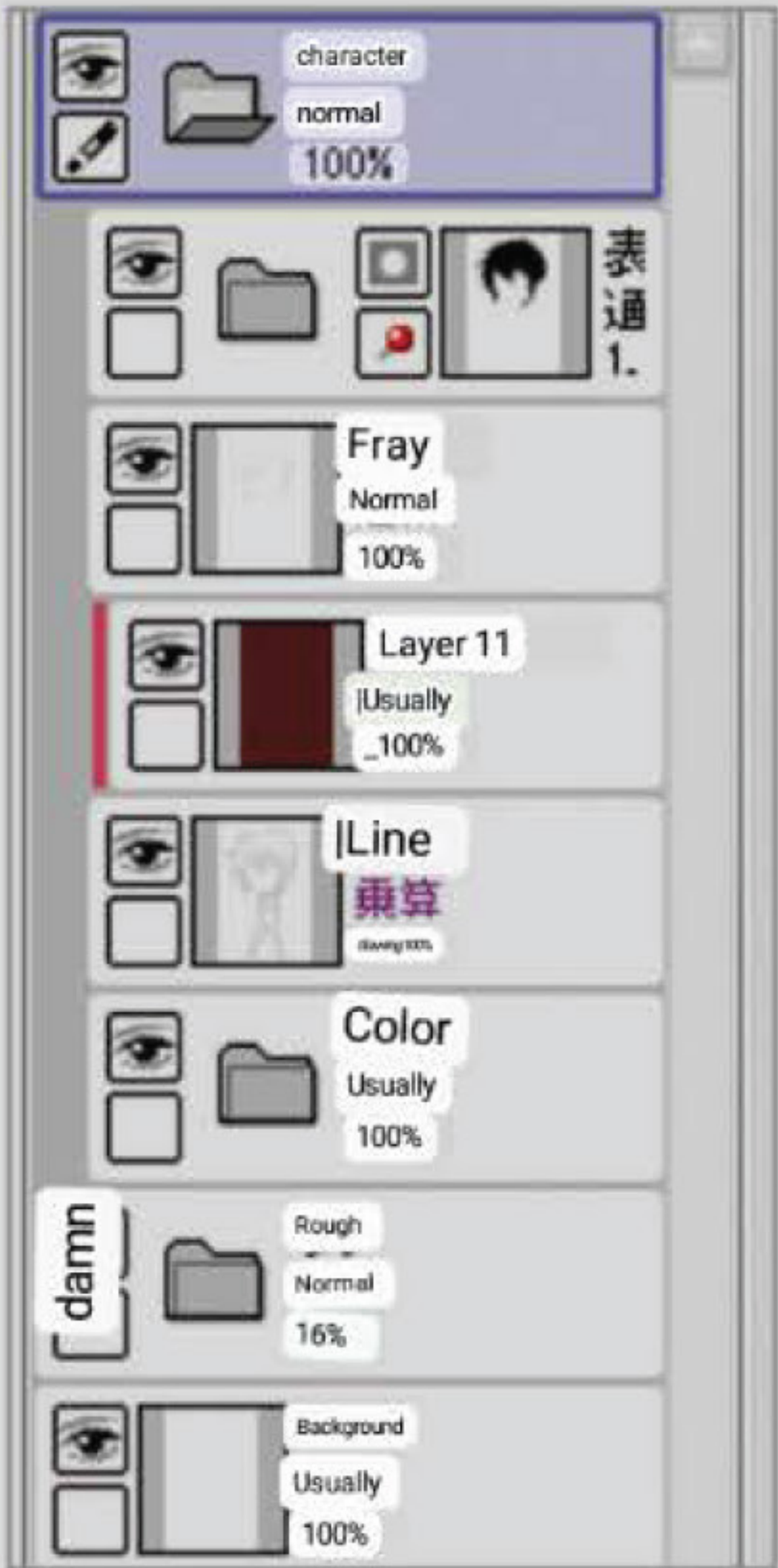
Layer 11
Usually
100%

Line
乗算

Color
Usually
100%

damn

Rough
Normal
16%

Background
Usually
100%

I created a "character" layer set, and put all the layers I've painted so far in this set. From the top, the "expression" layer set with a layer mask, fraying, a layer for changing the color of the line art, the line art, and the "coloring" layer set.

4

Select the combined "character" layer set,

Changing the paper texture gives the illustration a paper-like quality.

You can change the feel.

paper texture | Watercolor 2

100%

strength 20

art material effect | No effect】

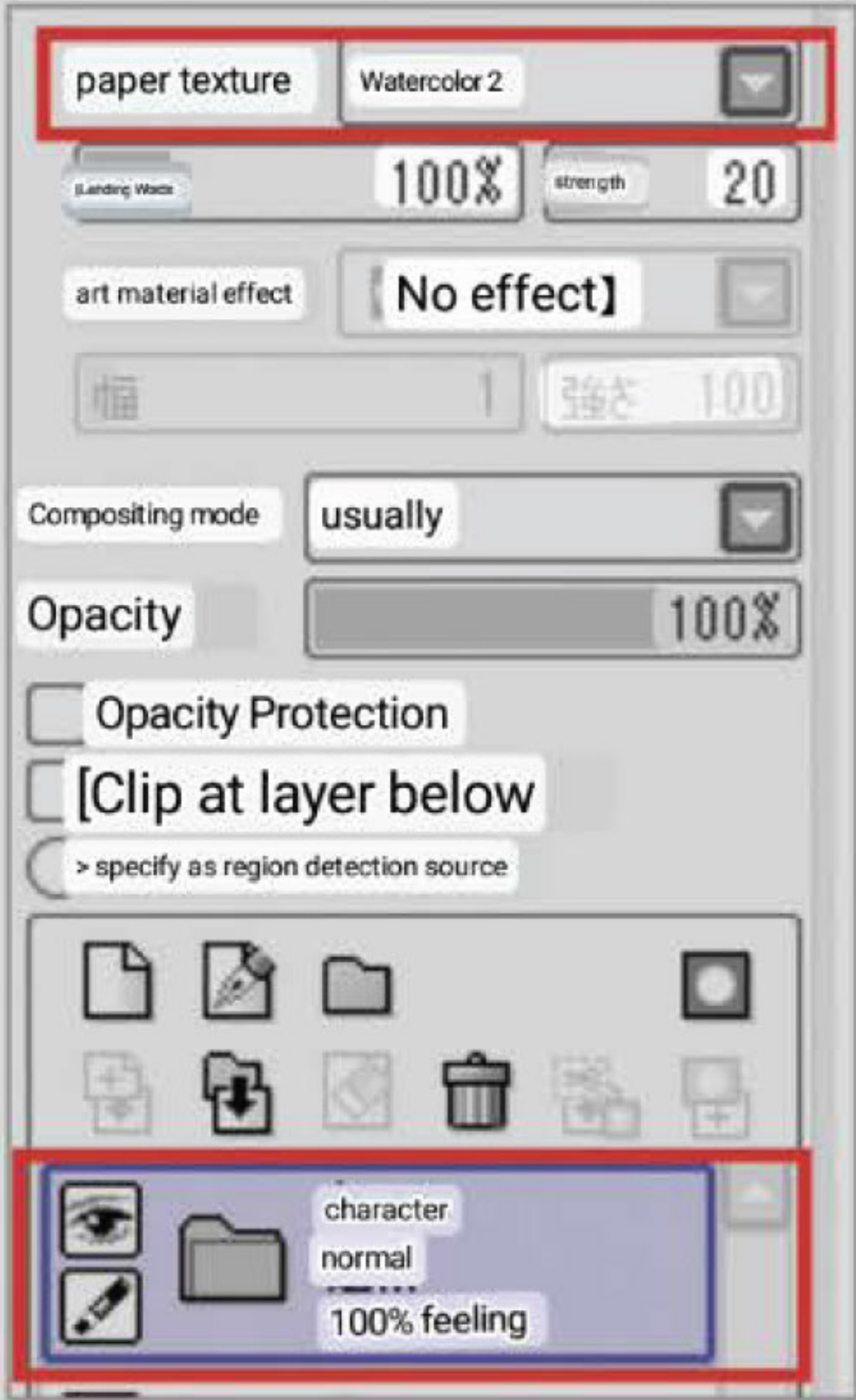
Compositing mode | usually

Opacity 100%

Opacity Protection

[Clip at layer below

> specify as region detection source

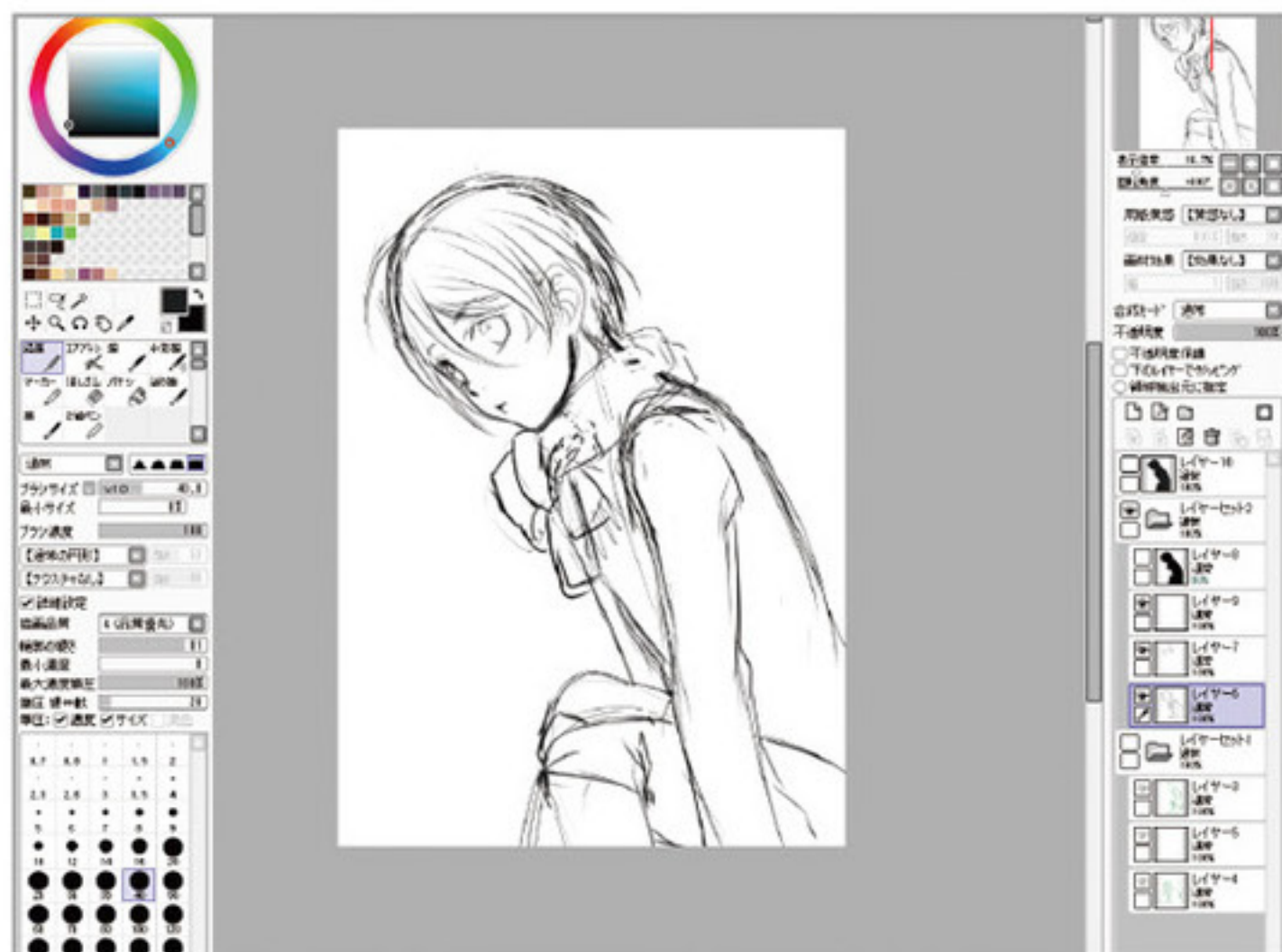
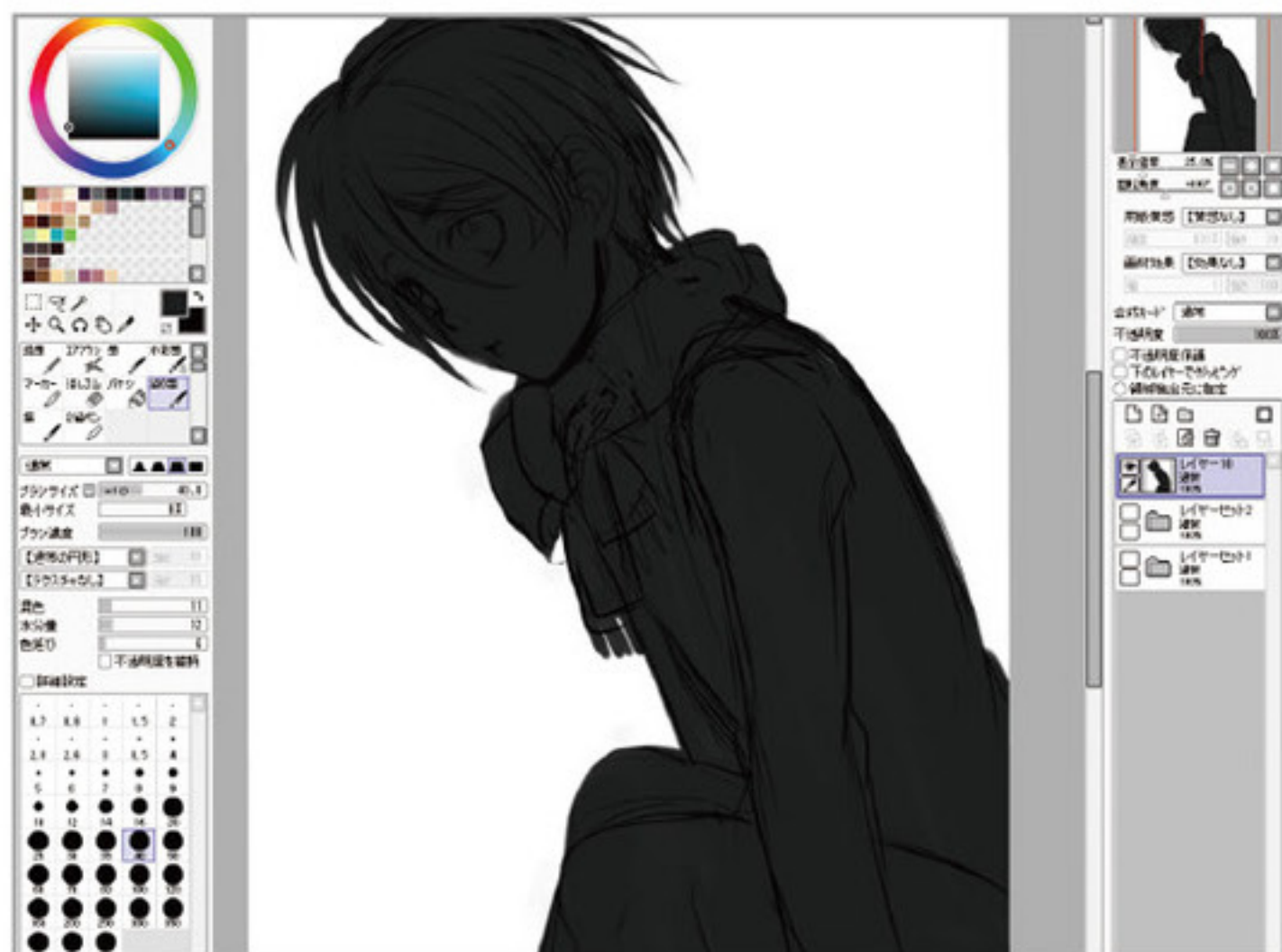
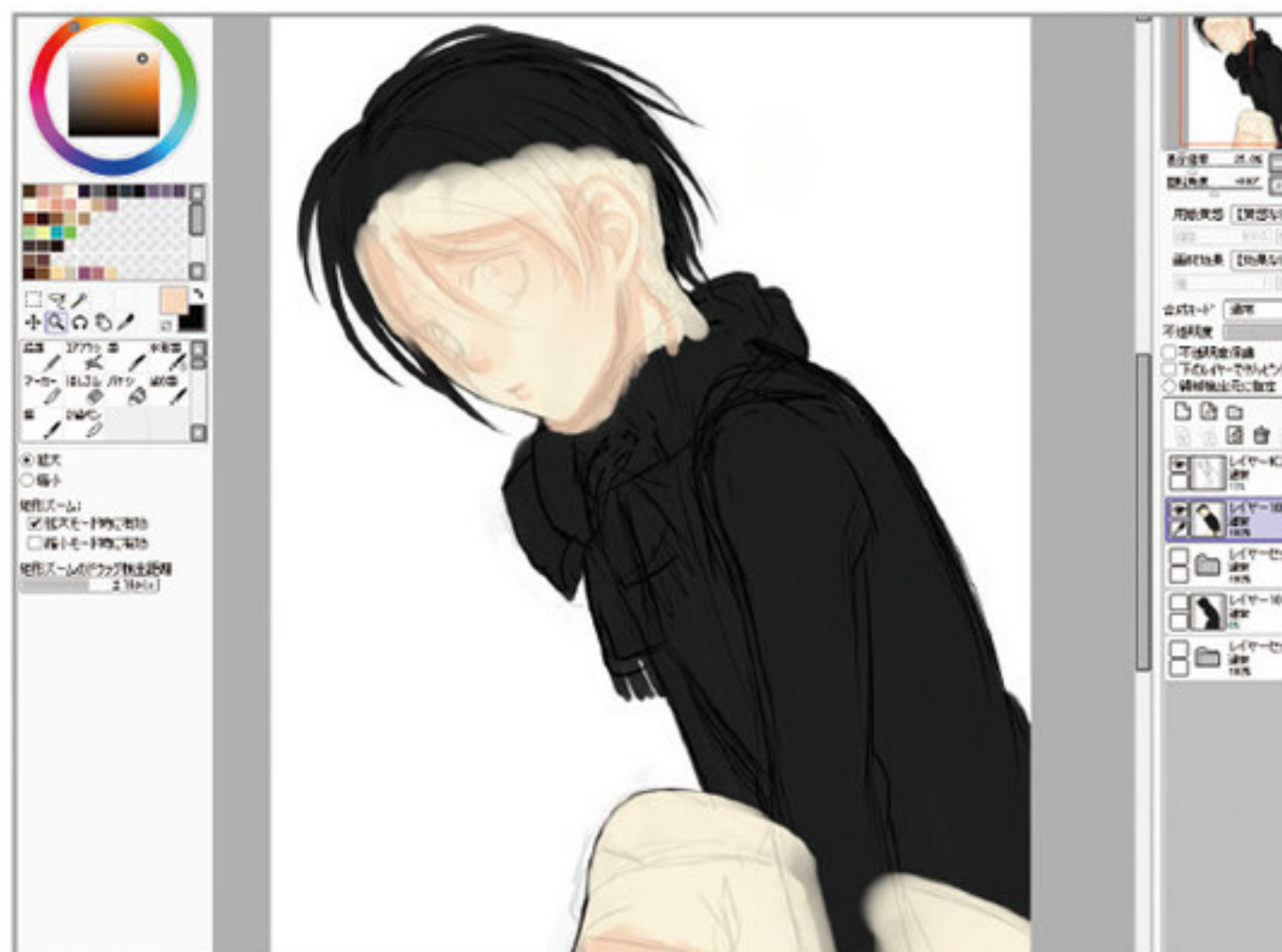
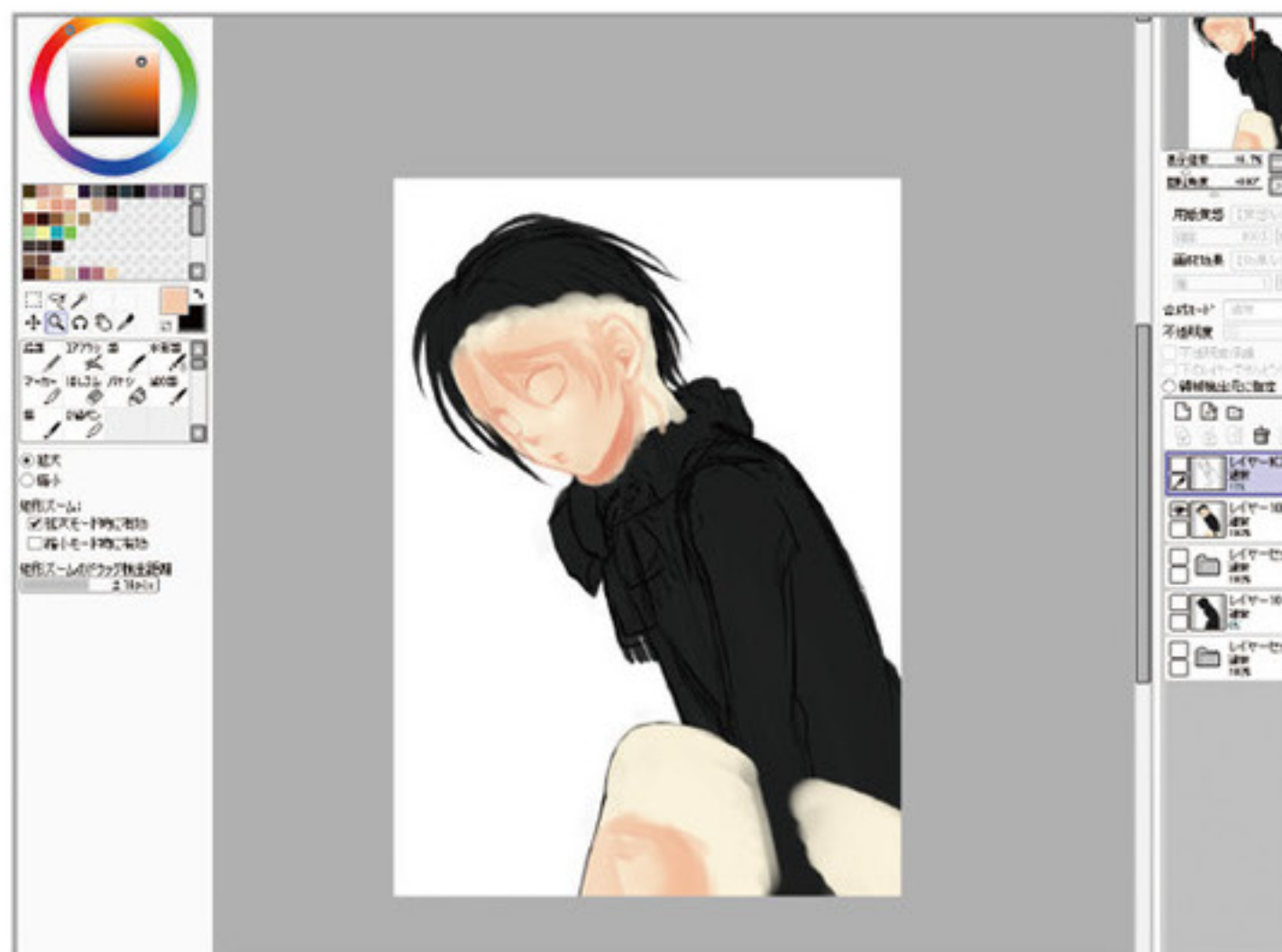
character
normal
100% feeling

厚塗りの方法

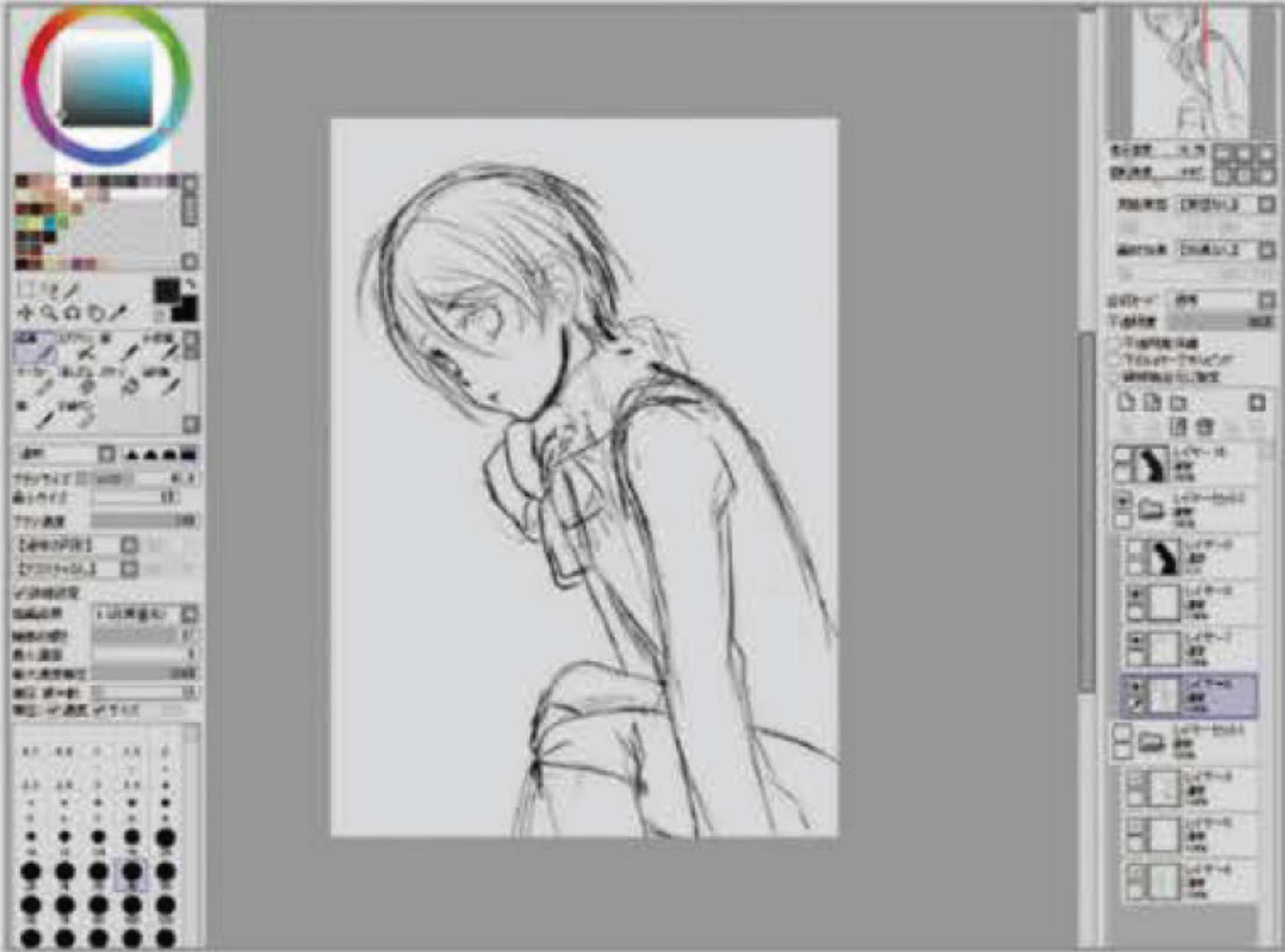
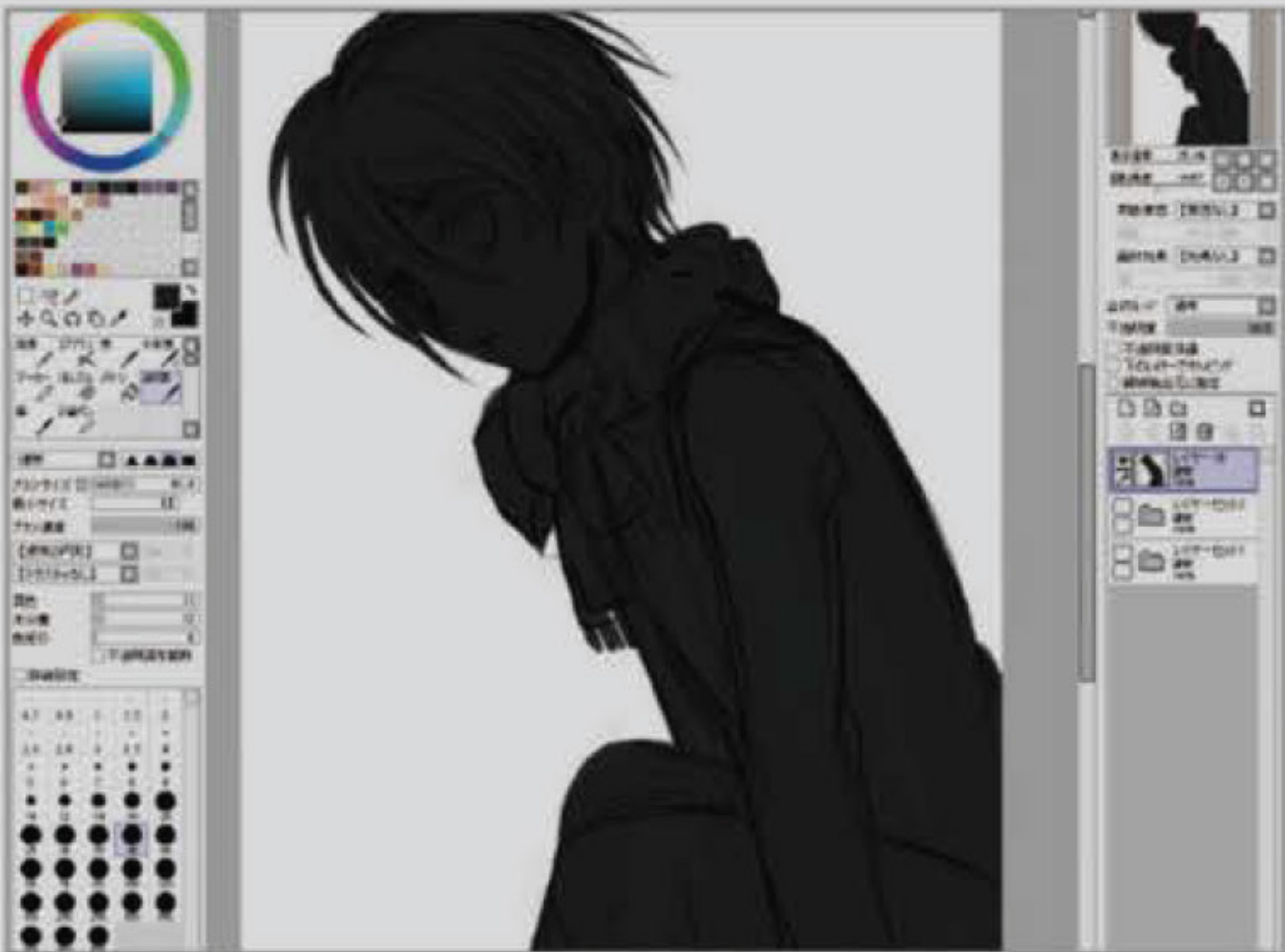
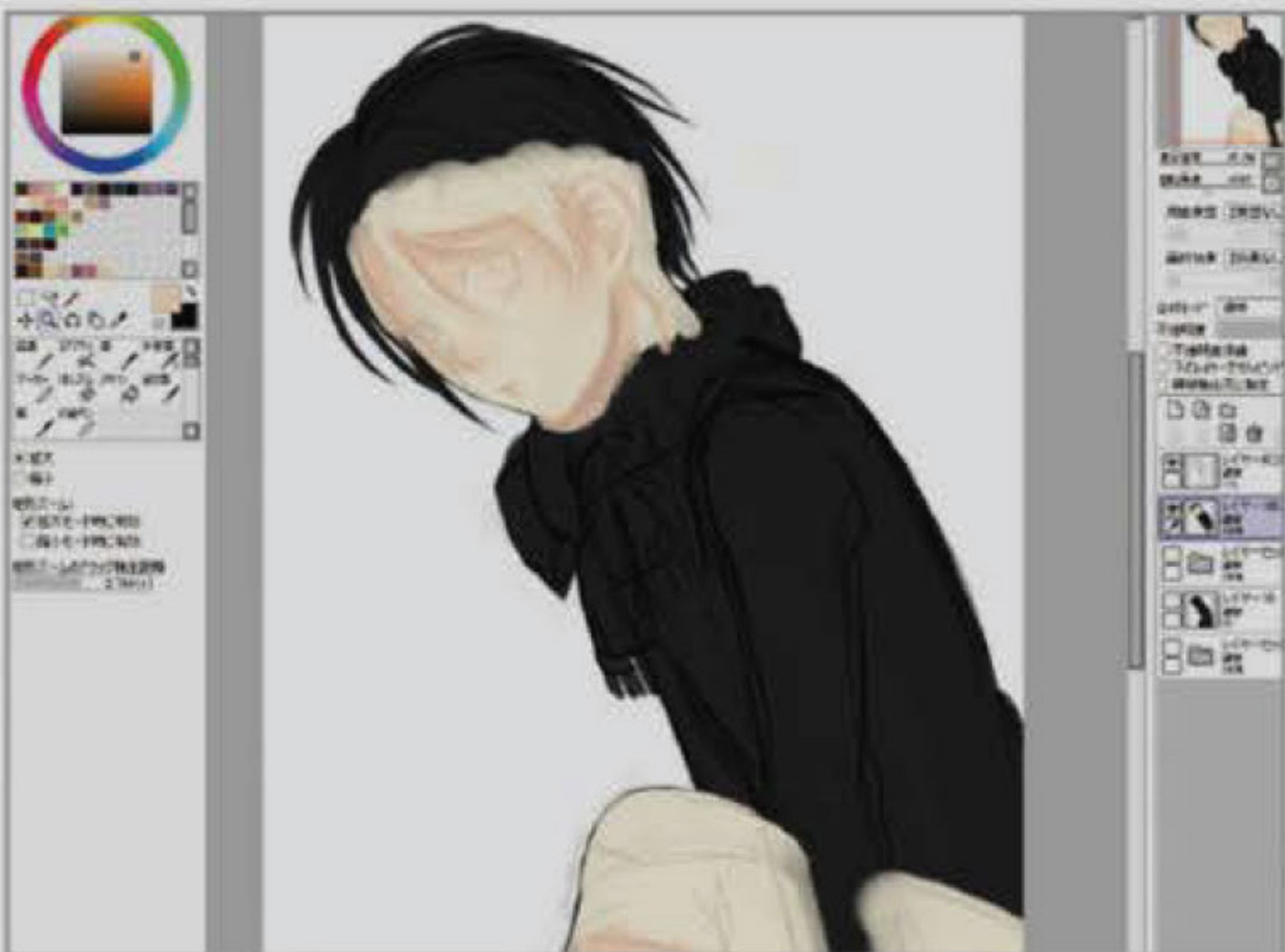
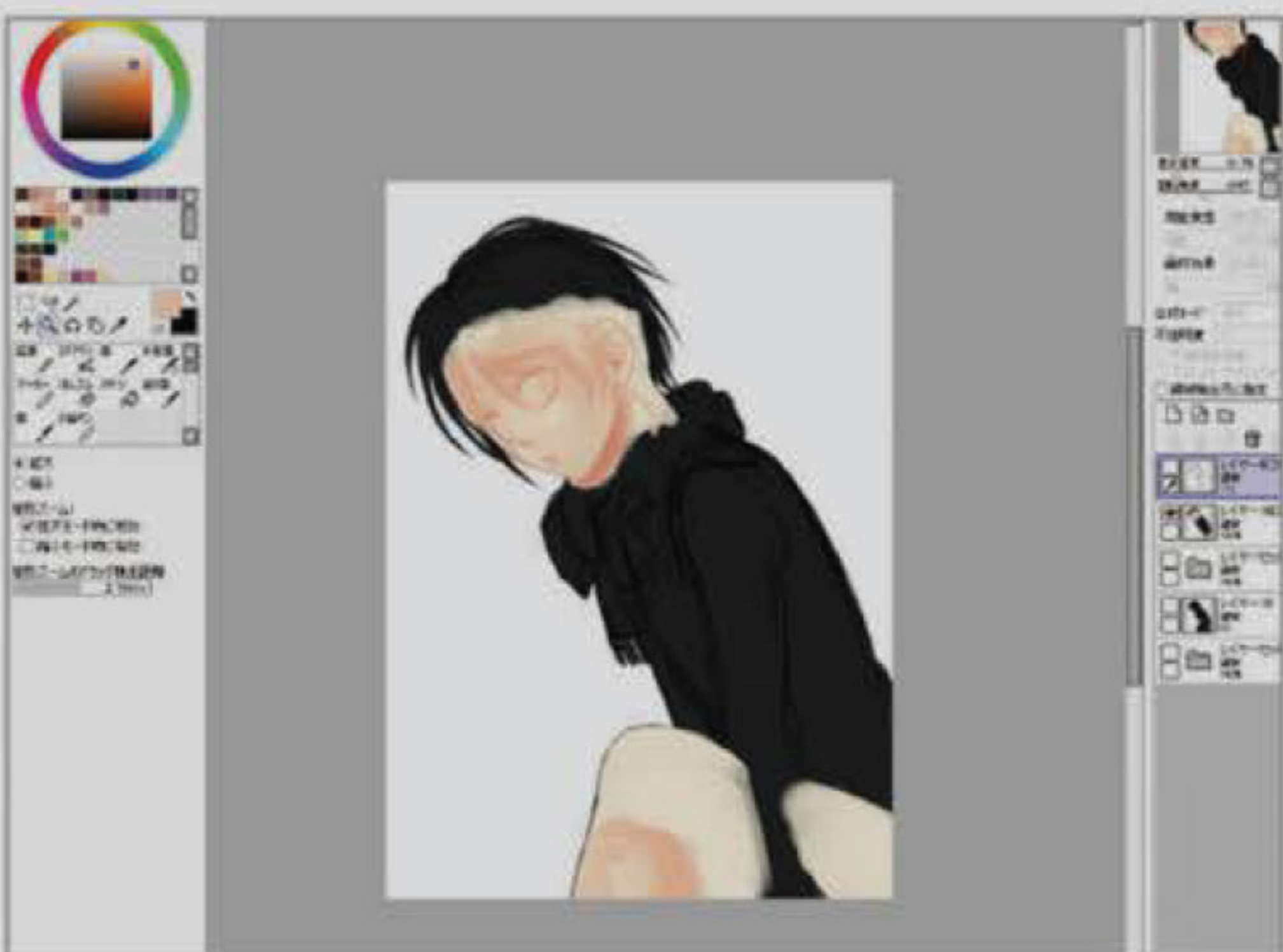
厚塗りは、絵の具を塗り重ねて、人物や物の立体感を出す着色方法です。アナログ画材の油彩や、不透明水彩のように、絵の具を塗り重ねてもキャンバスで混色せず、上にどんどん色を塗り重ねていくことでこってりとした色合いと表現が生まれます。

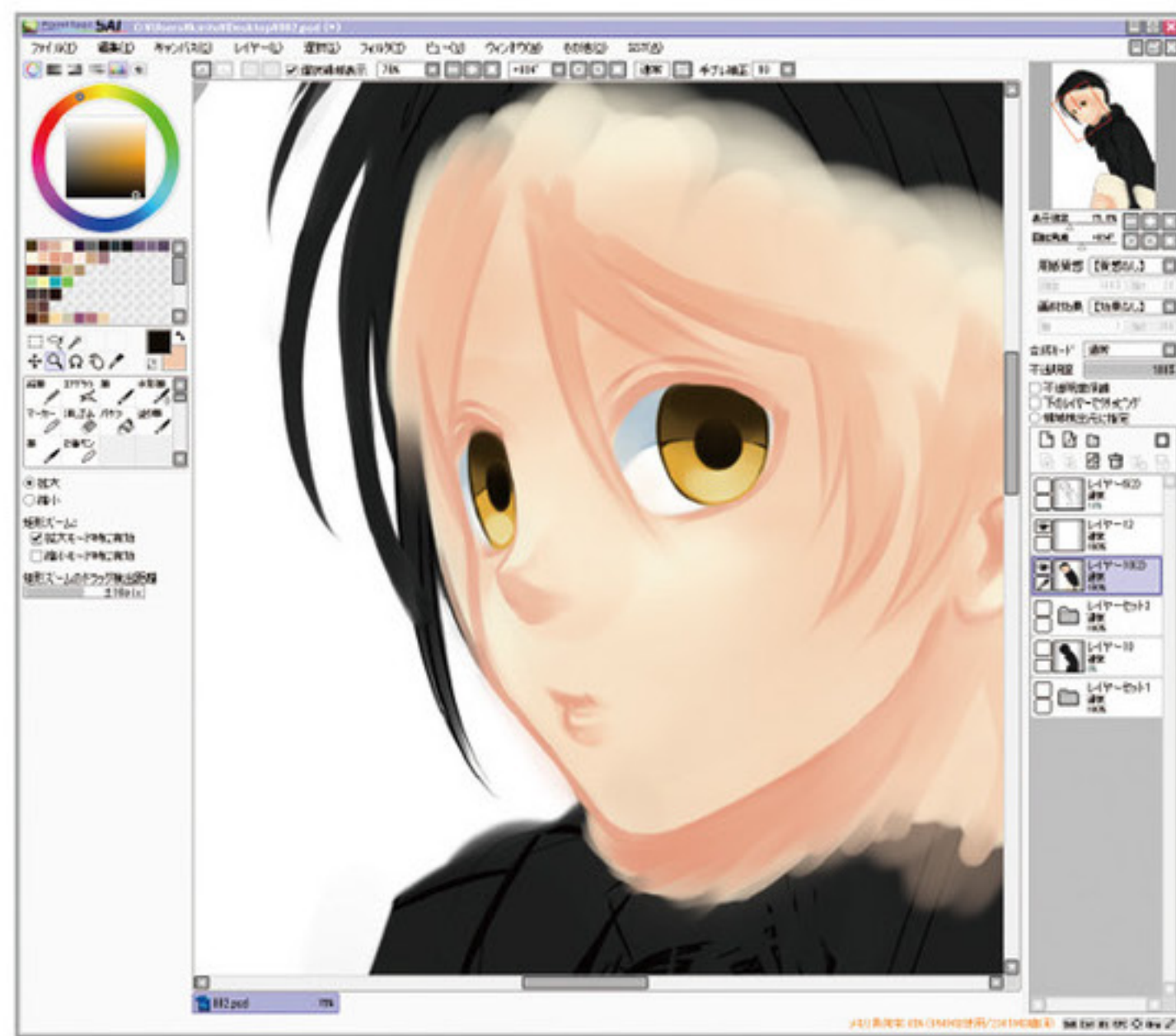
thick coating method

Thick coating is a coloring method that creates a three-dimensional effect by layering paint on a person or object. Oil painting with analog art materials,
Like opaque watercolors, even if you apply multiple layers of paint,
the colors will not mix on the canvas.

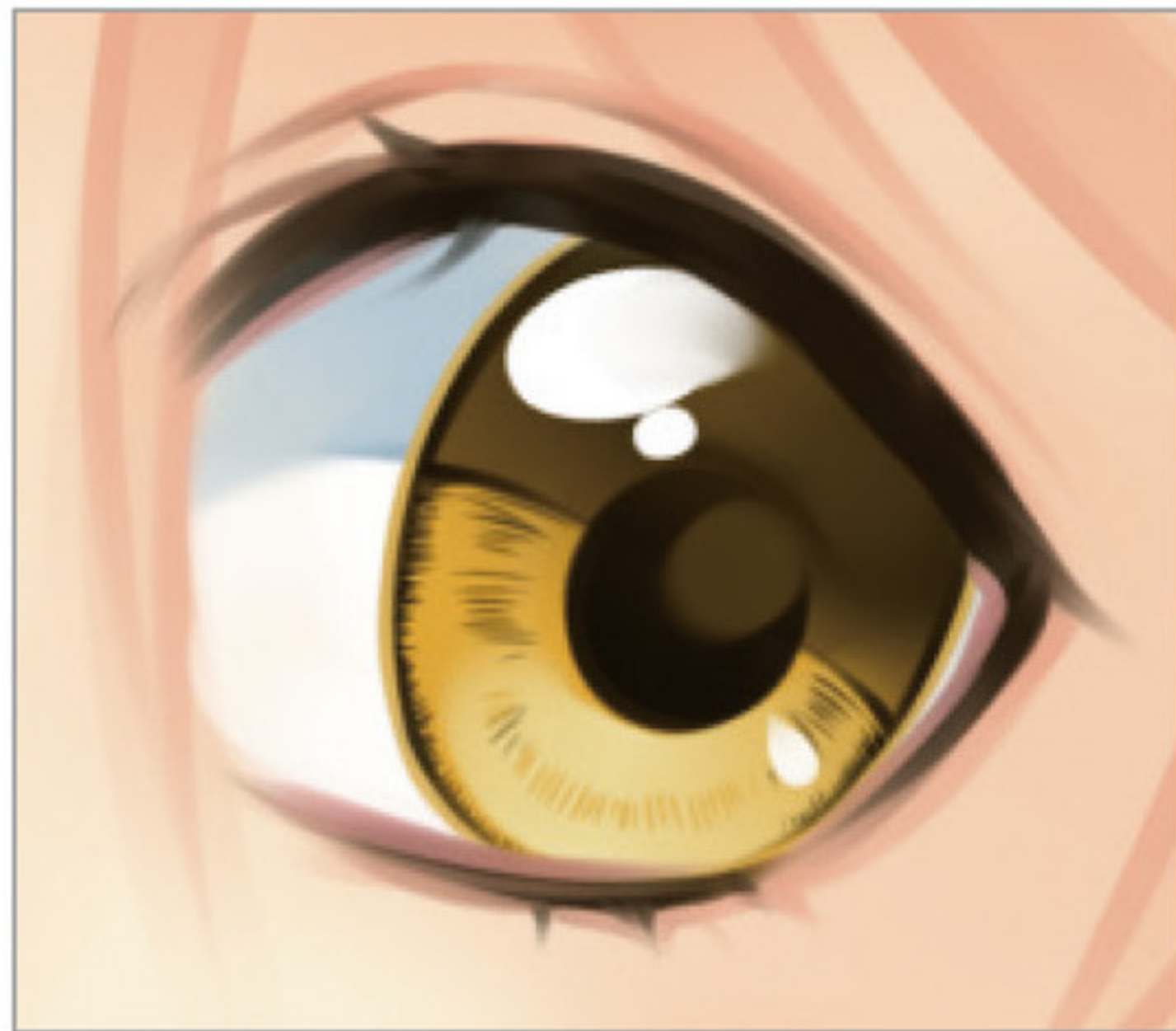
1.ラフから瞳の着色まで

1 まず、ざっくり描いたラフを準備します。

2 ラフを描いたレイヤーの下に、新規レイヤーを作ってラフがうっすら見える濃さの黒で塗りつぶします。塗り終わったら、ラフの不透明度を下げます。

3 2で黒く塗ったレイヤーに、肌の色を塗っていきます。ラフのレイヤーの表示、非表示を切り替えしながら影を入れています。レイヤーの表示、非表示の切り替えは、レイヤーの左側にある目のアイコンをクリックして行います。

4 肌への影の入れ方は、写真などを見ると参考になると思います。また、影を入れる時は、事前に光源がどちらにあるのか決めておきます。

1. From the rough to coloring the eyes

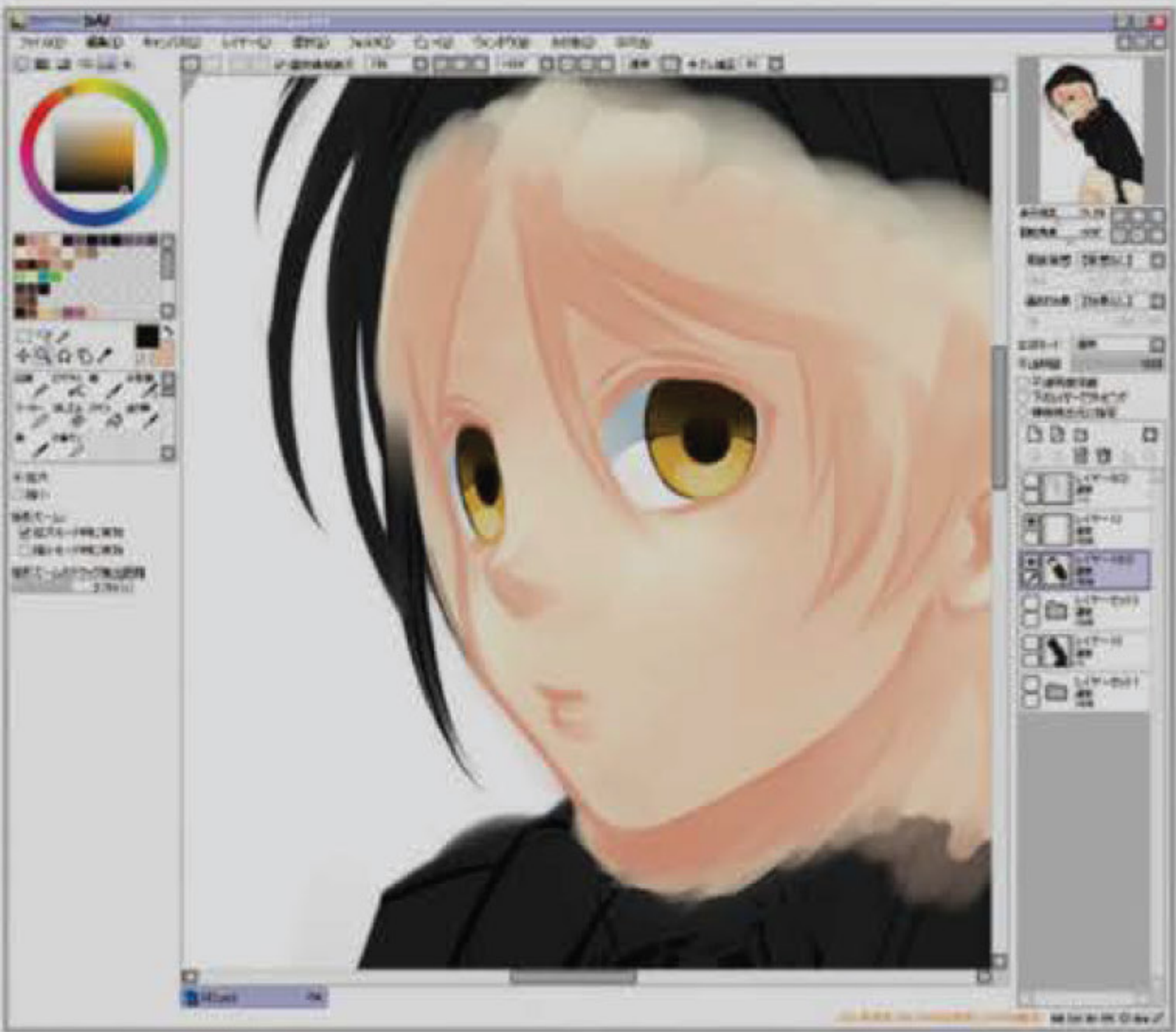
1 First, prepare a rough sketch.

2 Create a new layer under the rough sketch layer and fill it with black so that the rough sketch can be seen slightly. After painting, lower the opacity of the rough.

3 Paint the skin color on the layer painted black in step 2. I put shadows while switching between showing and hiding the rough layer. Layers can be shown or hidden by clicking the eye icon on the left side of the layer.

4 I think that it will be helpful to look at photos to see how to put shadows on the skin. Also, when adding shadows, decide in advance where the light source will be.

5

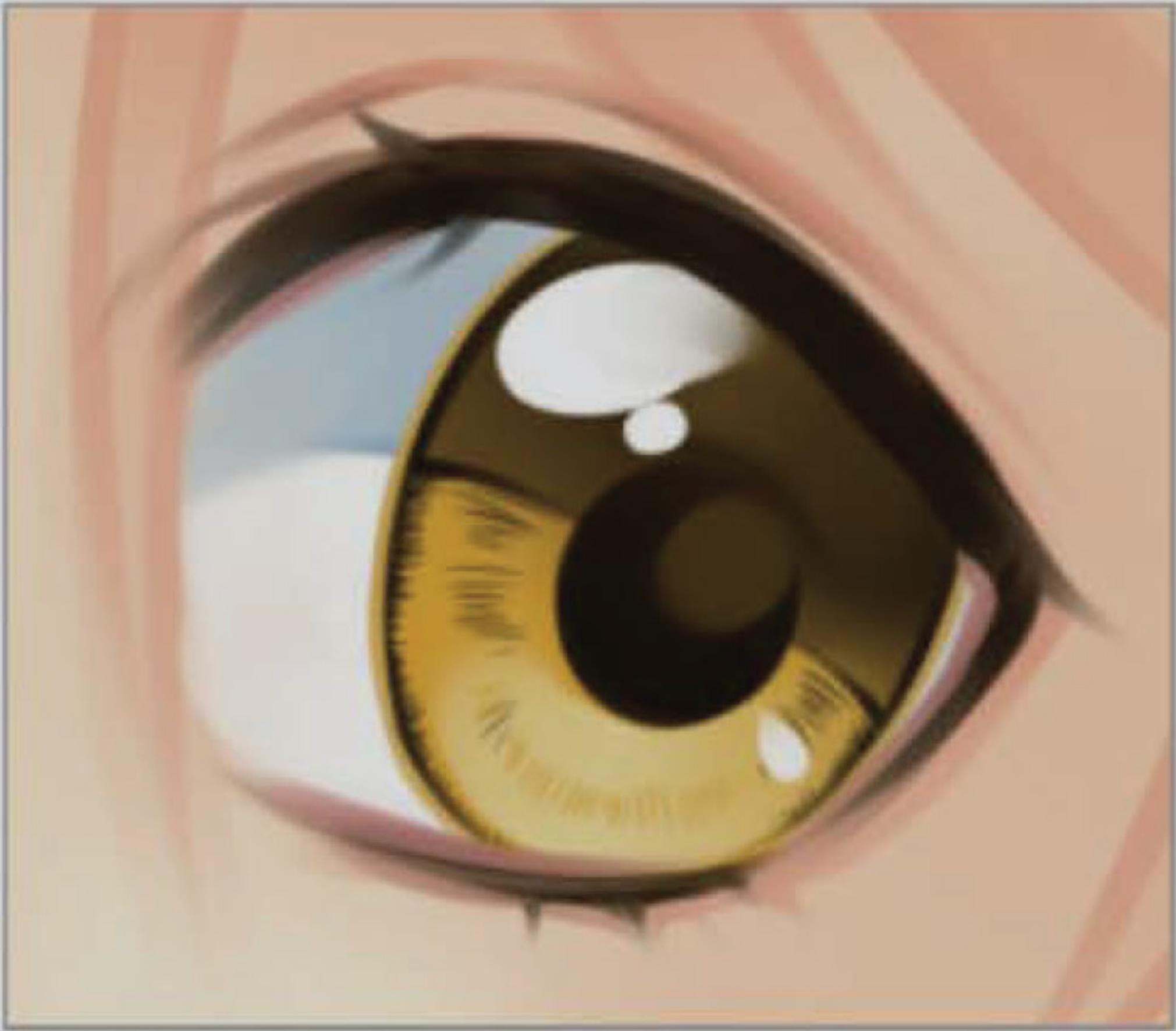
目を描き込んでいきます。目を塗る際は、白目→瞳→ハイライト→まつげの順で描き込んでいます。また、目の上側はまぶたの影が写り込むので、それも意識しながら描き込みます。

6

瞳は人物の印象を決める重要な要素なので、丁寧に塗ります。黒目の中には、瞳孔や瞳孔の影、虹彩、白いアイキャッチ、まぶたの影、などいろんな要素が入っています。瞳の塗り方は、いろいろなパターンがあるので、好きな作家さんの作品を研究して、自分なりの塗り方を身につけるとよいと思います。

7

ひととおり目を描き終わったら細かいところを整えます。特に、両目の視線や雰囲気に不自然な点がないかどうかもチェックして、おかしなところがあれば修正しておきます。

5

I will draw in the eyes. When painting the eyes, I draw in the order of the whites → → highlights → eyelashes. Also, since the shadow of the eyelids will be reflected on the upper side of the eyes, draw while keeping that in mind.

of

Eyes are an important element that determines the impression a person, so paint carefully. The iris contains various elements such as the pupil, the shadow of the pupil, the iris, the white eye catch, and the shadow of the eyelid. There are many different patterns for how to paint eyes, so I think it would be a good idea to study the works of your favorite artists and learn how to paint them in your own way.

details

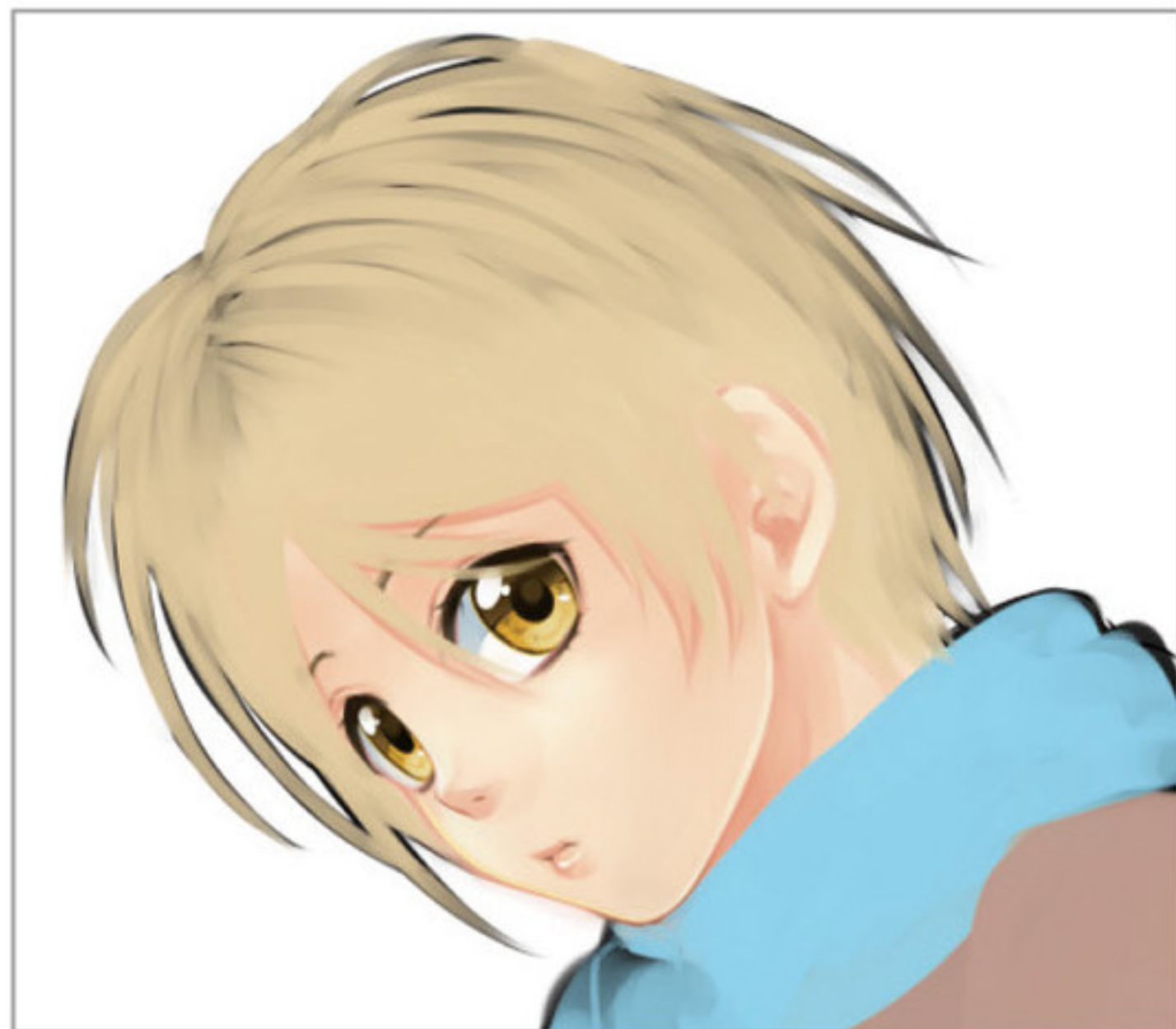
Once you have finished drawing the eyes, adjust the in step 7. In particular, check if there are any unnatural points in the line of sight or the atmosphere of both eyes, and correct any oddities.

2. 髪を塗る

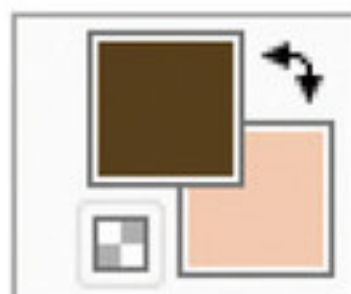
1

マフラーや服など、体全体を大雑把に着色したら、次は髪を塗ります。

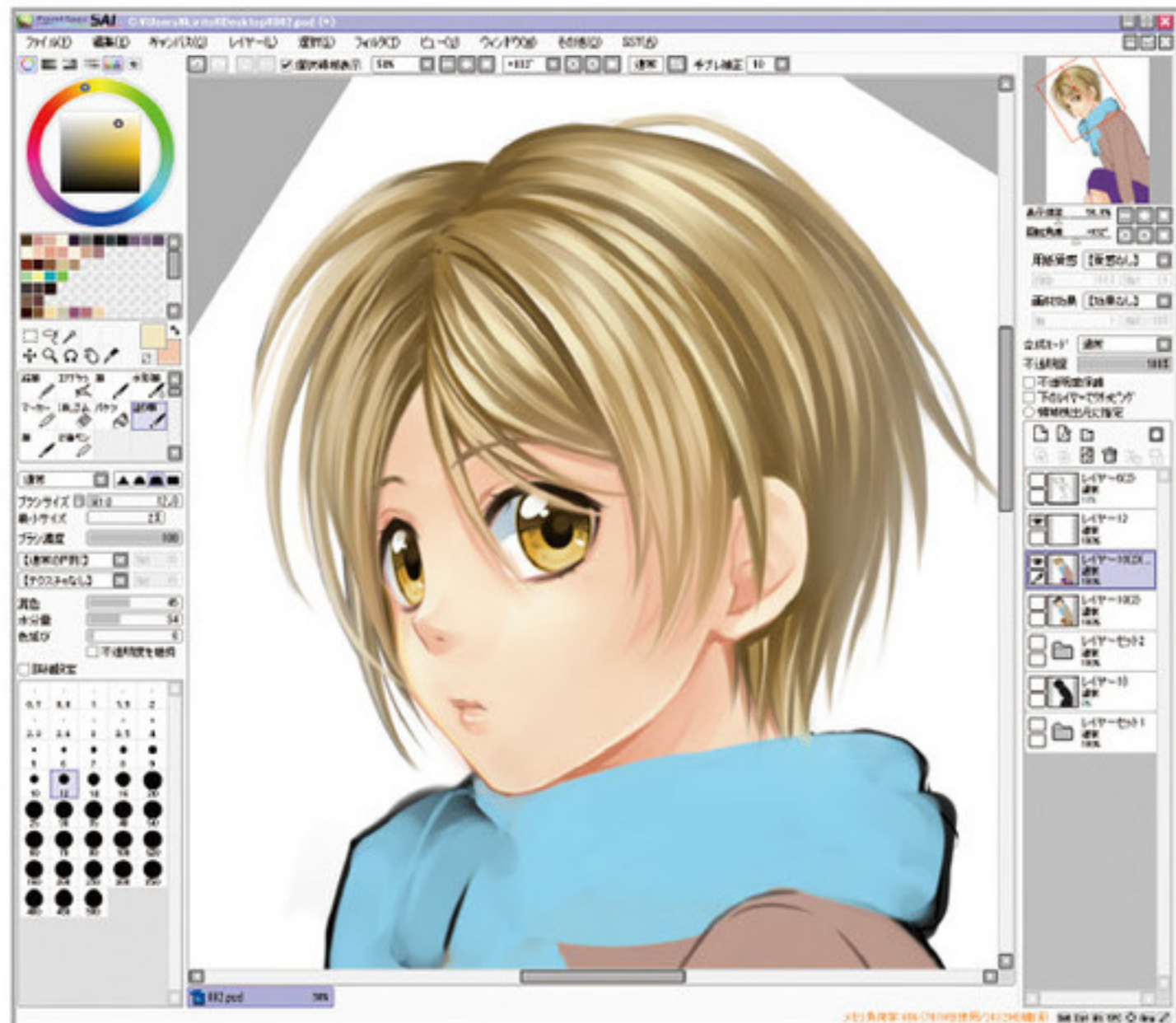
ラフのレイヤーの表示、非表示を切り替えながら、髪の毛の流れに沿うように筆を動かし、色を乗せていきましょう。

髪全体に色を乗せたら、ざっくりと影を入れておきます。

2

ブラシを設定し、細かい影やハイライトを描き込んでいきます。影は 1 で塗った色よりかなり濃いめの色にしています。

通常	
ブラシサイズ	×1.0 8.0
最小サイズ	0%
ブラシ濃度	100
【通常の円形】	強さ 90
【テクスチャなし】	強さ 95
混色	25
水分量	18
色延び	6
	不透明度を維持

3

2 では、ラフの黒い線や、茶色の髪の線がくっきりしているため、背景との差ができています。これを解消しましょう。

白の背景を右クリックし、色をスポイトします。ぼかし系の筆で、髪の毛先を塗ると、背景に馴染んできます。

2. Paint your hair

1

After roughly coloring the entire body, such as the muffler and clothes, the next step is to paint the hair.

While switching the display and non-display of the rough layer, Move the brush along the flow of the hair and apply the color let's go

After applying the color to the entire hair, add shadows roughly Put.

2

Set up your brush and draw detailed shadows and highlights I'm going to go. The shadow is much darker than the color painted in 1 The color is darker.

usually

brush size ×1.0 8.0

minimum size 0%

brush density 100

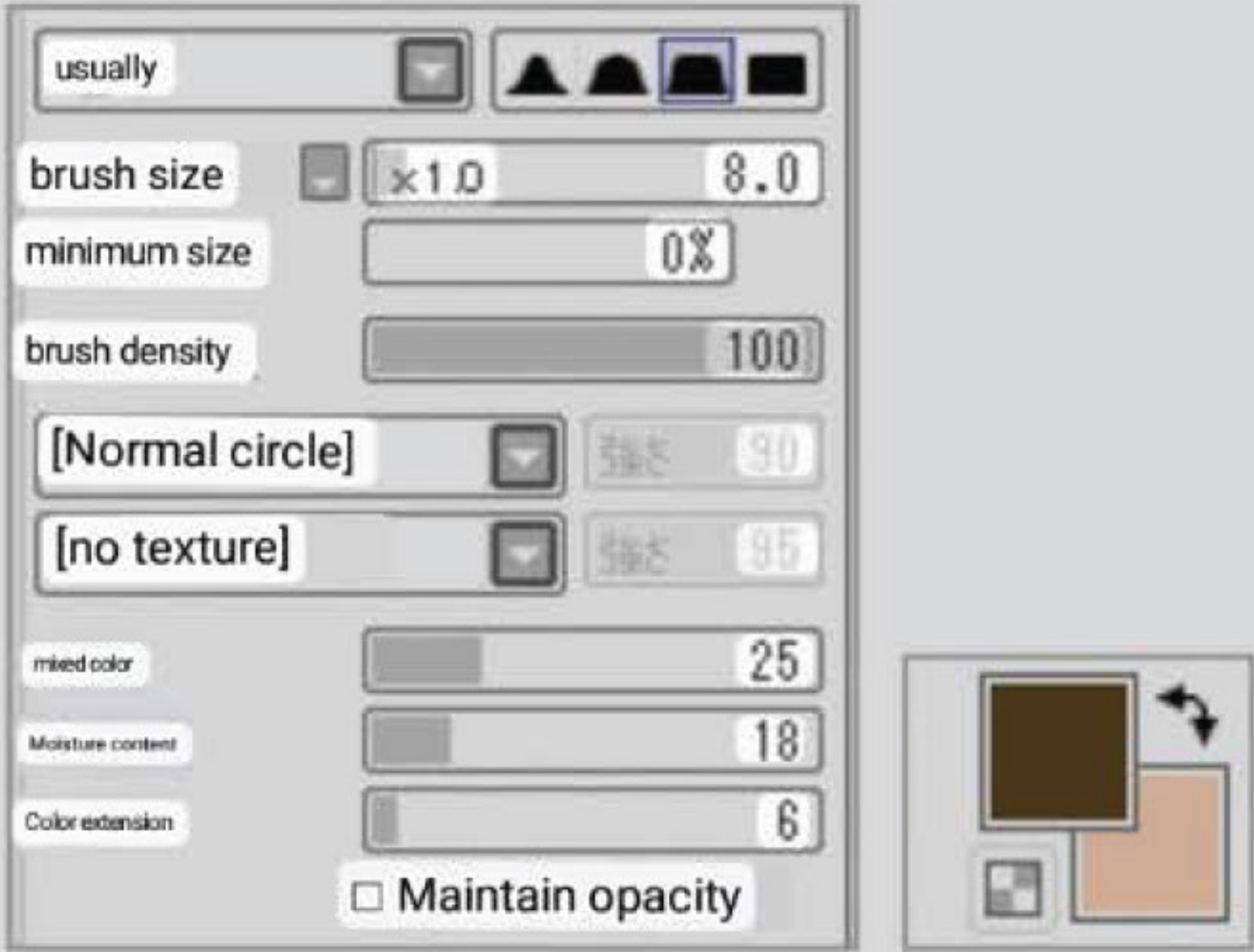
[Normal circle]

[no texture]

mixed color 25

Moisture content 18

Color extension 6

☐ Maintain opacity

3

In 2, the black lines in the rough draft and the lines in the brown hair are sharp, creating a difference from the background. Let's solve this.

Right-click on the white background and pick a color. If you paint the ends of your hair with a gradation brush, it will blend in with the background.

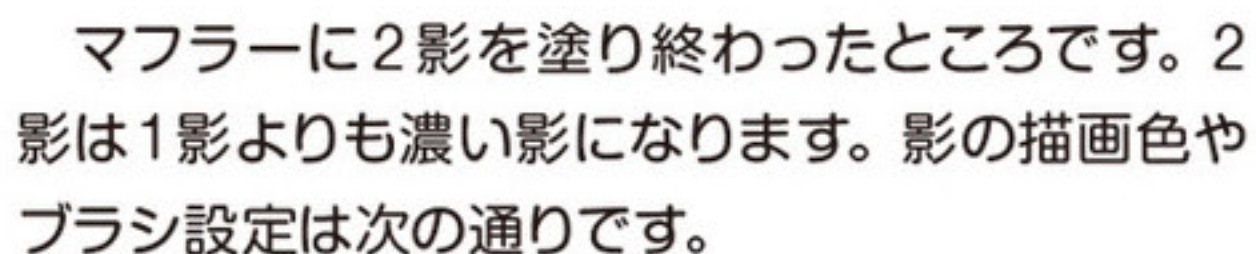
4 細い筆でほつれ毛を書き足していきます。表情を少しいじりました。

鼻の近くのほつれ毛。細い筆でさっと線をひく

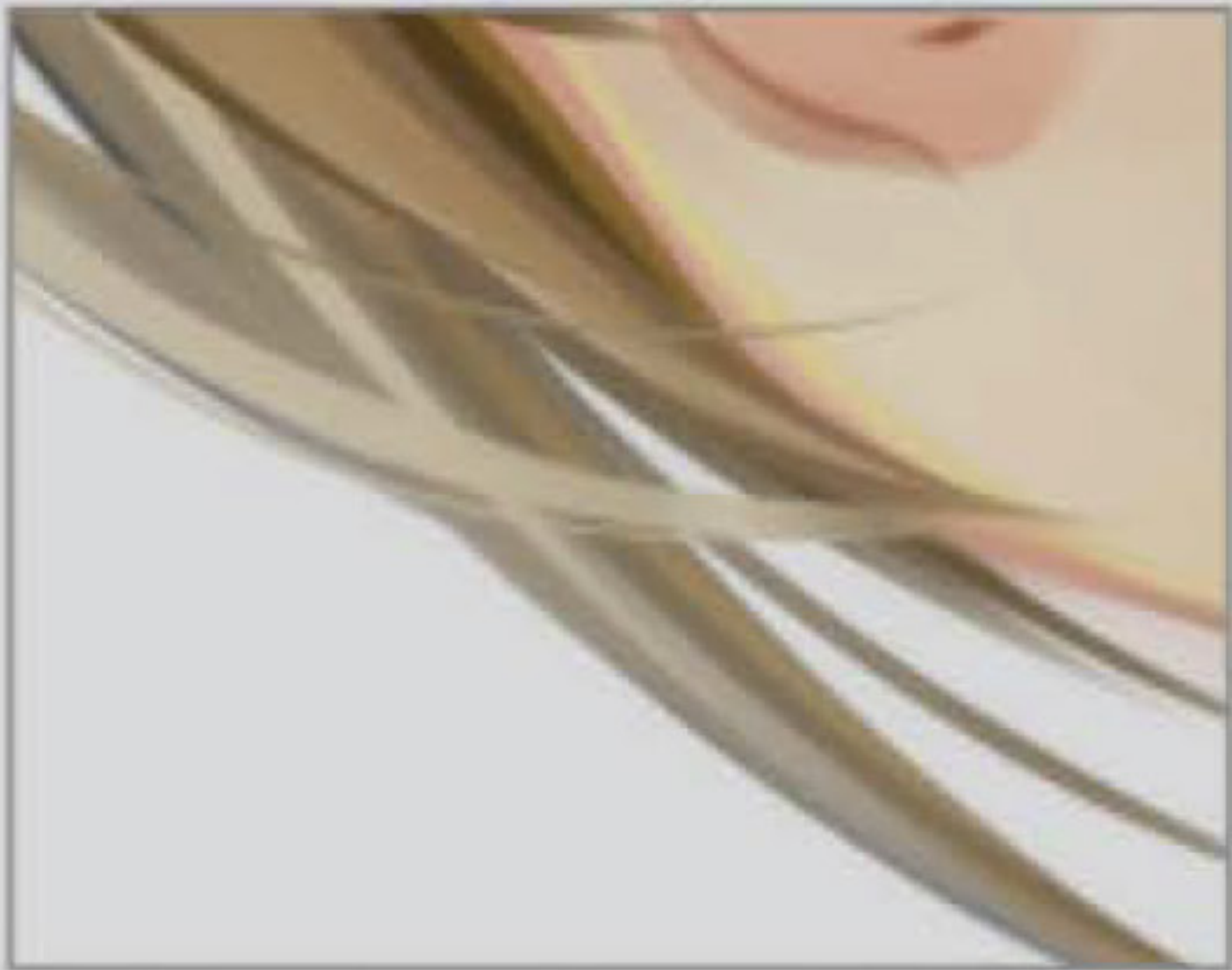
3. 服を塗る

1 肌と同じように服にも影を足していきます。形を整えながら1影→2影の順に影を入入れていきます。まずマフラーの影を入れ、その後に服に影を入れていきました。

2 マフラーに2影を塗り終わったところです。2影は1影よりも濃い影になります。影の描画色やブラシ設定は次の通りです。

通常
ブラシサイズ ×1.0 20.0
最小サイズ 11%
ブラシ濃度 100
【通常の円形】 強さ 90
【テクスチャなし】 強さ 95
混色 35
水分量 11
色延び 6
不透明度を維持

4

Add loose hair with a thin brush. facial expression

I messed around a little.

Loose hair near the nose. Draw a line with a thin brush

<

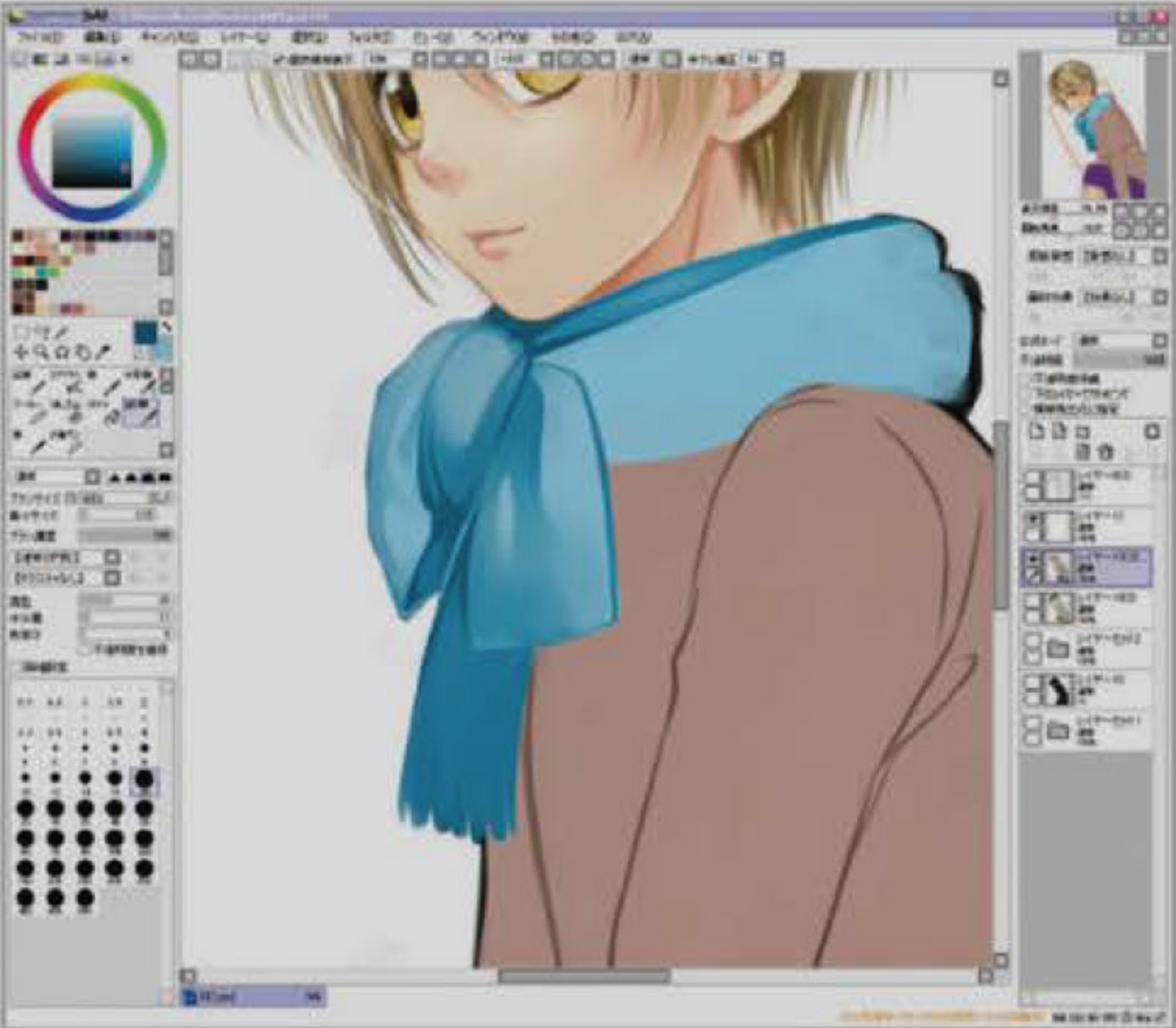
3. Paint clothes

1

I will add shadows to the clothes in the same way as the skin. While arranging the shape, add shadows in order of shadow → 2nd shadow. First, I added shadows to the muffler, and then added shadows to the clothes.

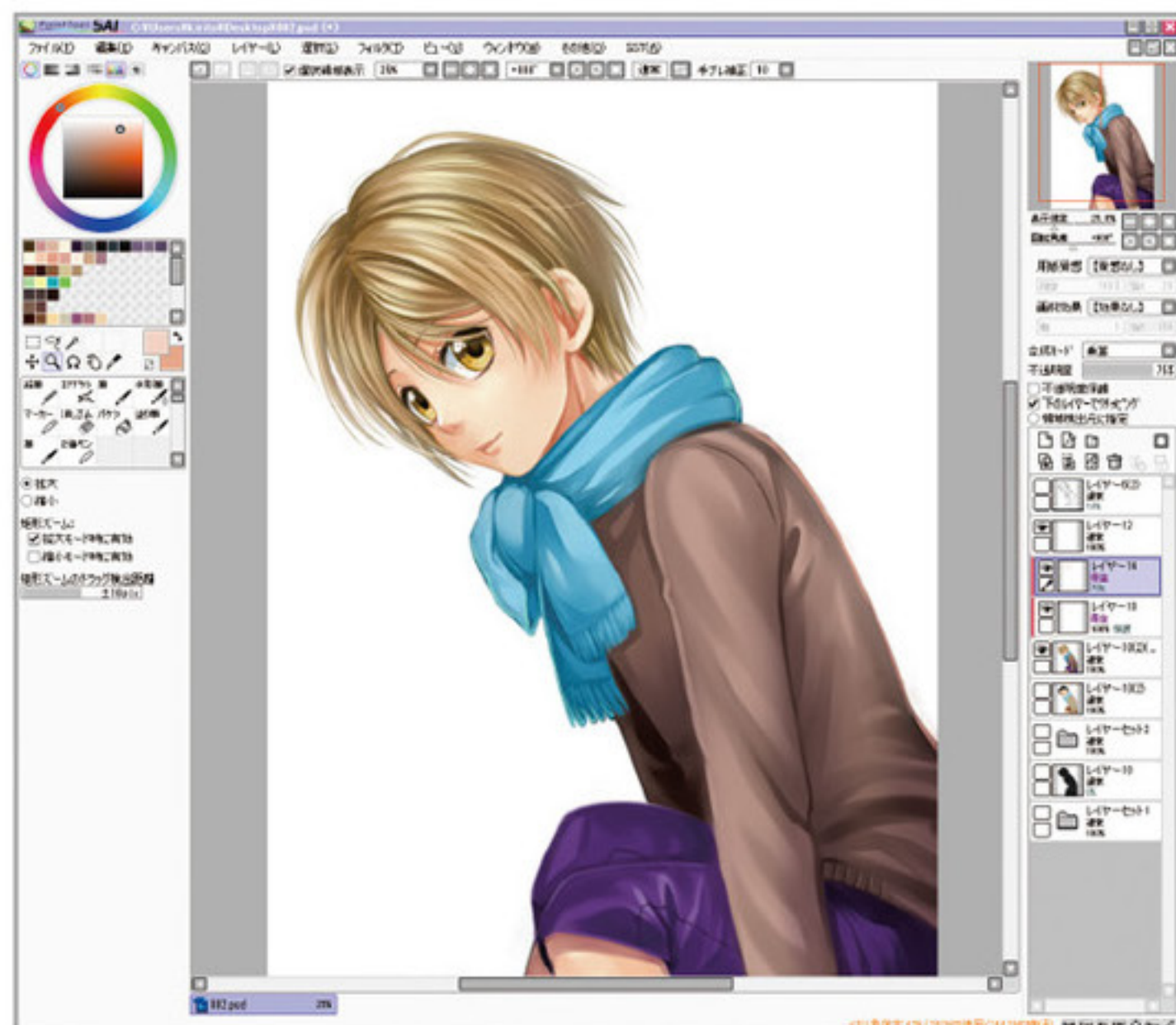
2

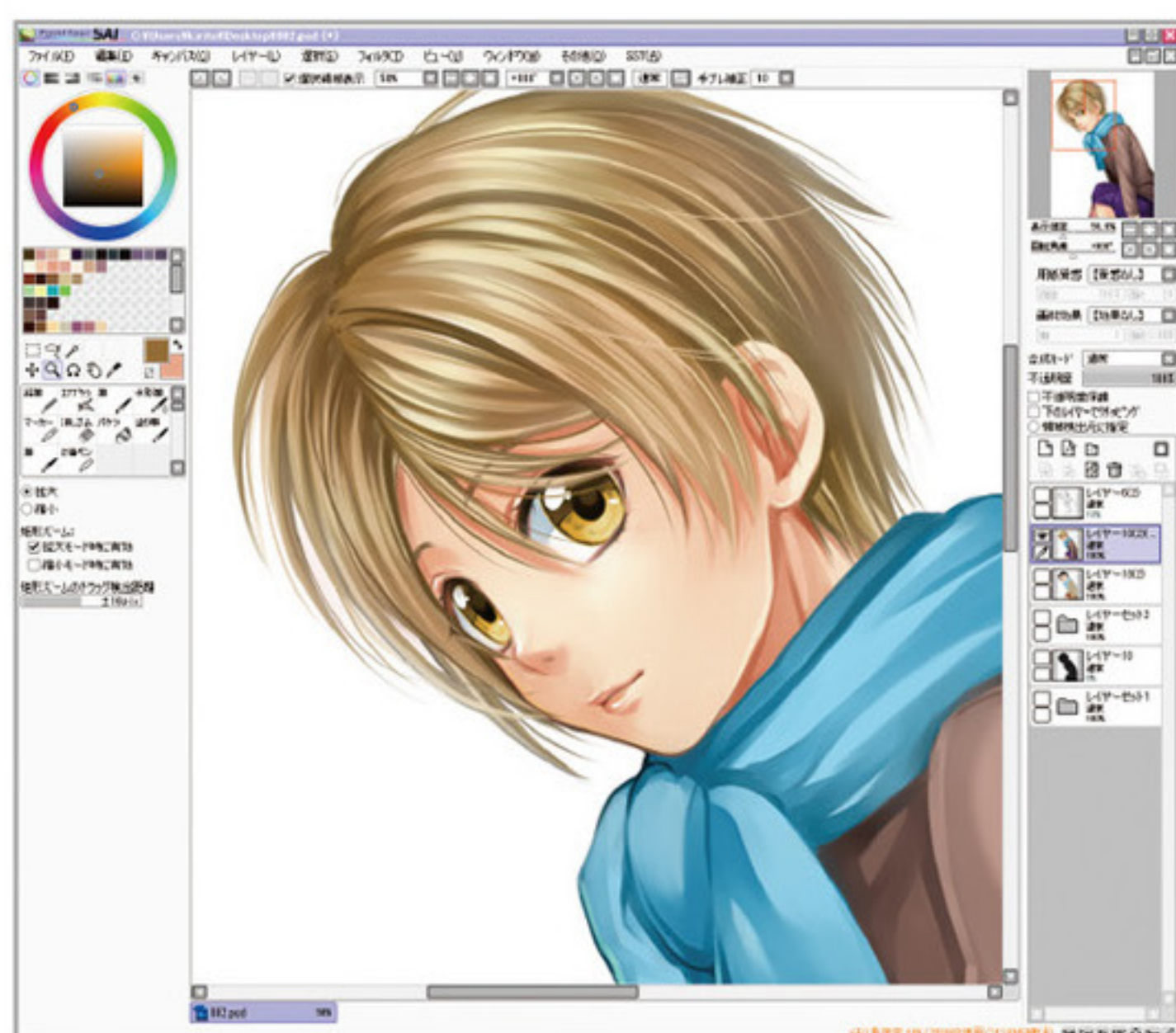
I just finished painting two shadows on the muffler. 2 shadows are darker than 1 shadows. The shadow drawing color and brush settings are as follows.

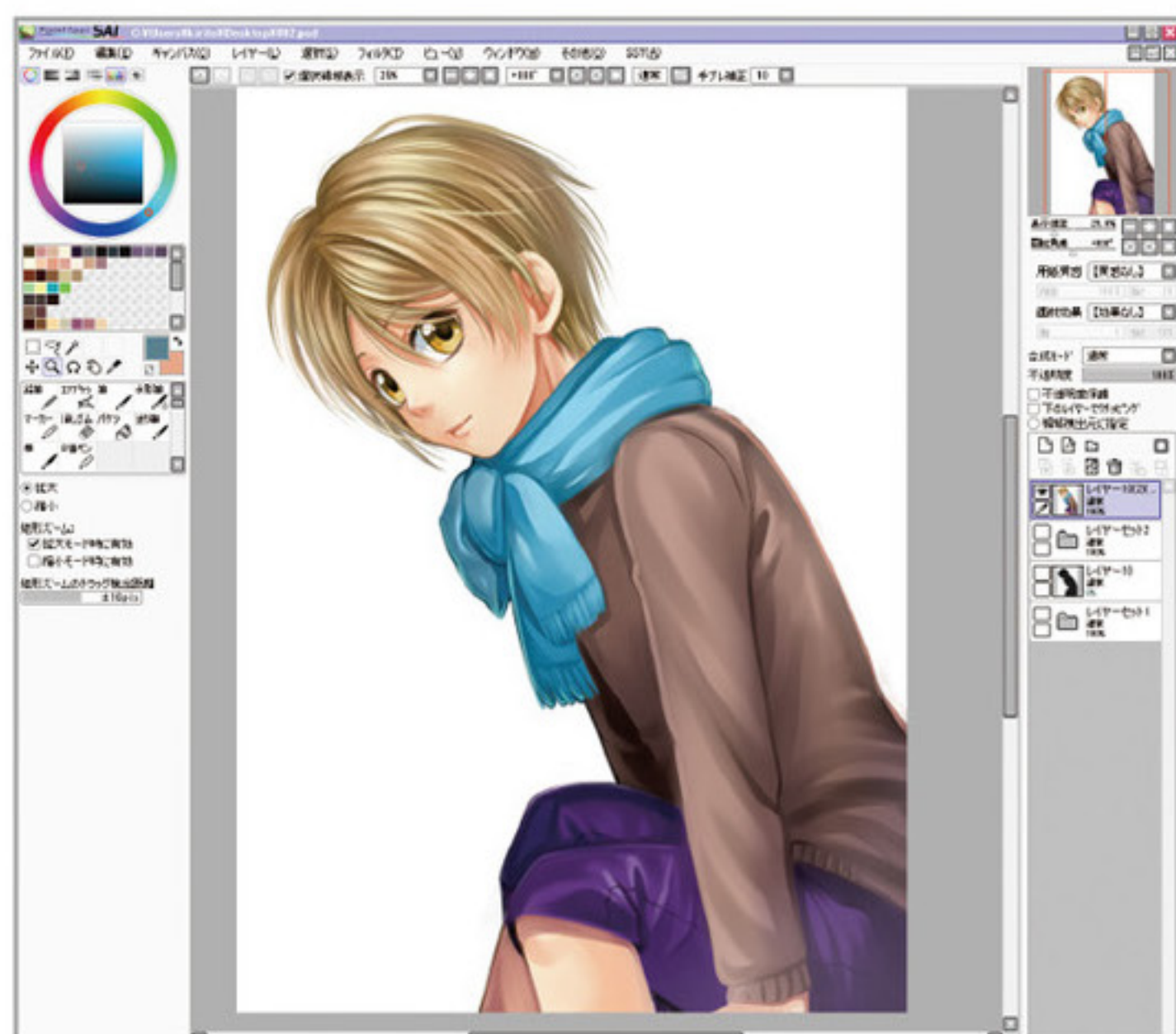
usually	
brush size 1.0	20.0
Minimum size	11%
brush density	100
[normal circle]	90
[no texture]	95
mixed color	35
moisture content	11
Color extension	6
■ Maintain opacity	

3 全体の影を入れ終わったら、一度全体を確認し、足りないと思う部分に影を追加します。レイヤーを新規作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れ、合成モードを「乗算」にして影を塗ります。ここでは顔や髪に影を追加しました。

レイヤー14
乗算
75%

レイヤー13
乗算
100% 保護

レイヤー10(2)(...
通常
100%

4. 仕上げ

1 全体を見たときに、バランスが悪かったので、首の後ろ部分にマフラーを足しました。また、頭の形が少し変だったので背景の色で消し、毛を描き足しました。

2 再びイラスト全体を見て、バランスを確認します。少し影が足りないという場所には、レイヤーを新規作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れ、合成モードを乗算にして影を塗ります。

出来上がったら、影用に作ったレイヤーを、もとの着色しているレイヤーと統合し、レイヤーを整理して完成です。

3

After adding the overall shadows, check the overall image and add shadows where you think it is lacking. Create a new layer, check "Clip at layer below", set the blending mode to "Multiply" and paint the shadow. Here I added shadows to the face and hair.

layer 14
乗算
75%

LAYER 13
COUNTING
| 100% PROTECTION

Layer 10(2)...
|Normal
100%

4. Finish

1

When I saw the whole thing, the balance was bad, so I added a muffler to the back of the neck. Also, the shape of the head was a little strange, so I erased it with the background color and added the hair.

balance.

Look at the whole illustration again and check the 2 In places where the shadows are a little lacking, create a new layer, check "Clip at Layer Below", set the blending mode to Multiply, and paint the shadows. When you're done, merge the layer you created for shadows with the original colored layer, organize the layers, and you're done.

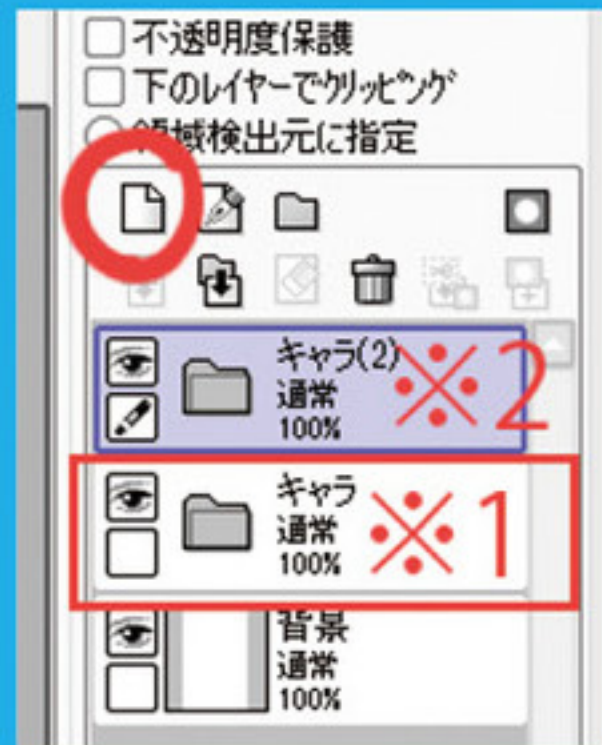
フチどりの手法

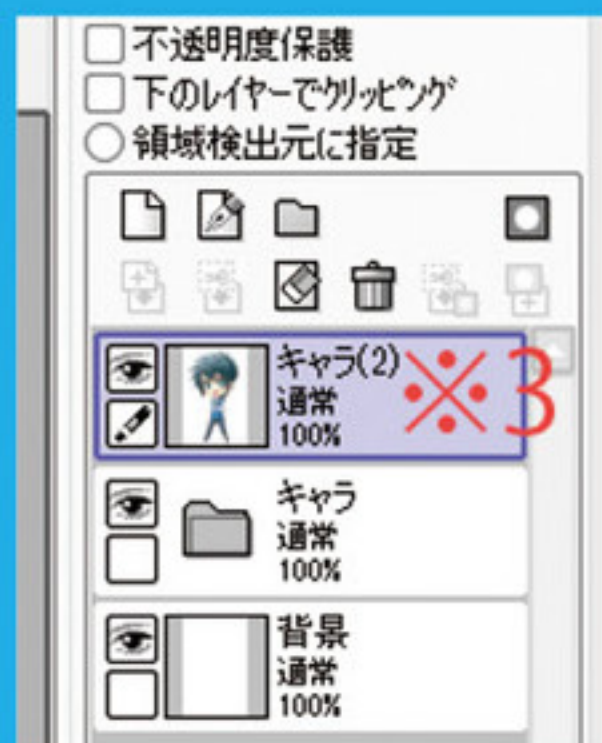
ポップなイラストなどで見かける、イラストの周囲をフチどる方法です。大きく太めの文字や、カラフルな背景とともにレイアウトされても、しっかり目立たせたい場合などに重宝します。フチどりの線の太さは自由に変えることができます。

1

※1のレイヤーセットをドラッグし、丸のついた（新規レイヤー作成）部分に持って行くと、同じ内容のレイヤーセットが複製されます（※2）。

不透明度保護
下のレイヤーでクリッピング
領域検出元に指定
キャラ(2) 通常 100% ※2
キャラ 通常 100% ※1
背景 通常 100%

2

複製されたファイルを選択してキーボードの「Ctrl」を押しながら「E」を押すと、レイヤーセットが統合されて※3のレイヤーになります。

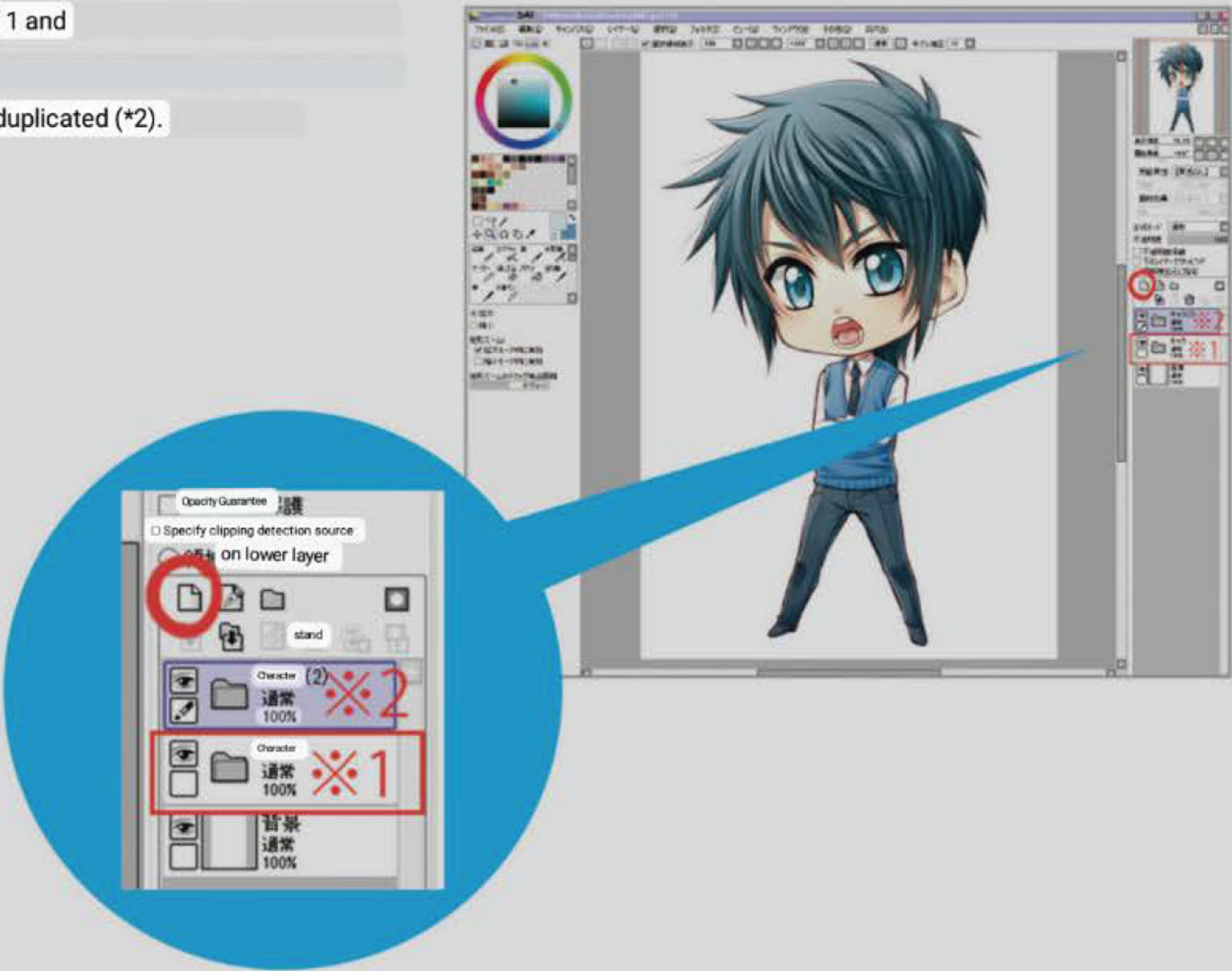
不透明度保護
下のレイヤーでクリッピング
領域検出元に指定
キャラ(2) 通常 100% ※3
キャラ 通常 100%
背景 通常 100%

Bordering method

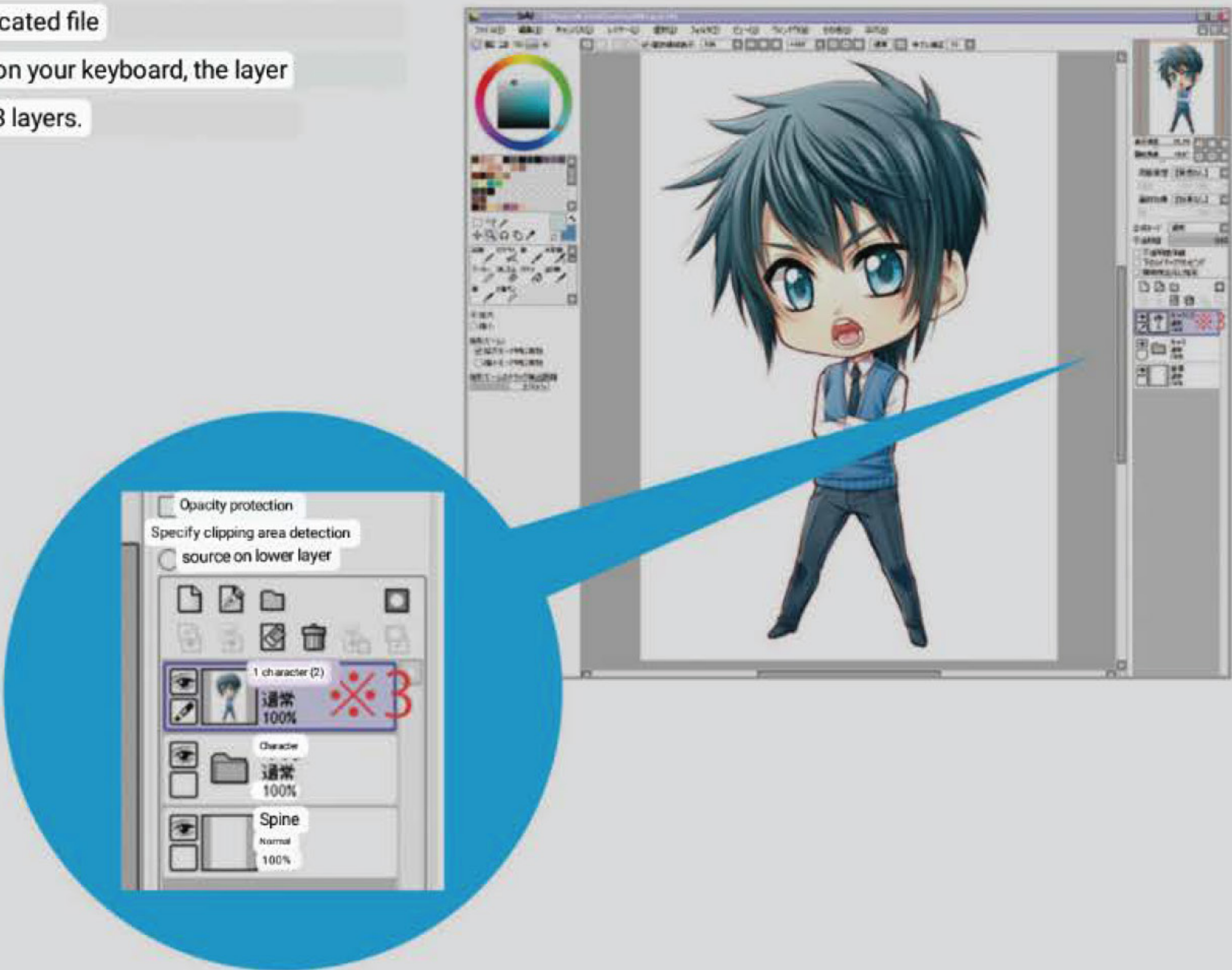
This is a method of drawing a border around the illustration, which is often seen in pop illustrations. This is useful when you want to make your text stand out even when it is laid out with large, thick characters or a colorful background. You can freely change the thickness of the border line.

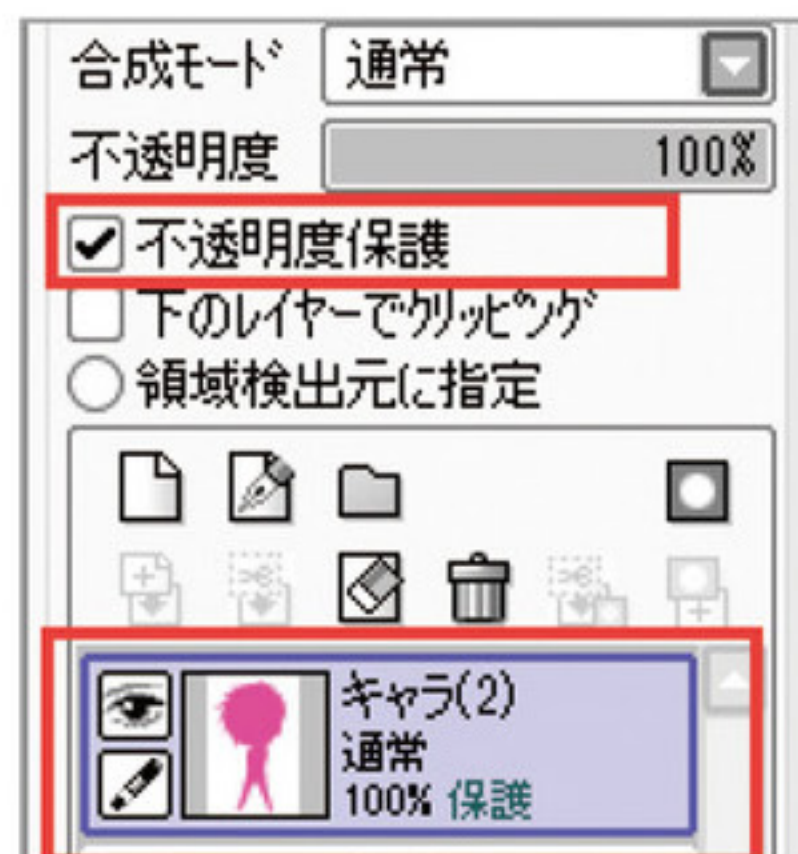
1

* Drag the layer set of 1 and

(create new layer)

The volume layer set is duplicated (*2).

2

If you select the duplicated file and press "Ctrl" and "E" on your keyboard, the layer set will be merged into 3 layers.

3 そのまま「不透明度保護」にチェックを入れ、適当な色で塗りつぶします。塗りつぶした場所を自動選択ツールで選択したら、そのレイヤー（ここではキャラ（2））を非表示にします。

合成モード 通常
不透明度 100%
不透明度保護
下のレイヤーでクリッピング
領域検出元に指定
キャラ(2)
通常
100% 保護

4 ※3のレイヤーを非表示にしたため、※1のレイヤーが表示されます。そのまま画面上部の「選択」にある「選択範囲を1ピクセル拡張」をクリックすると、自動選択ツールで選択した範囲が少しずつ大きくなるので、好みの大きさになるまで何度も繰り返します。最終的に、この大きくなってはみ出たところがフチどりの部分になります。

5 ※1のレイヤーセットの下に新規レイヤーを作成し、バケツツールなどで、フチどりしたい色に塗り潰しましょう。イラストのまわりにフチが出来上がります。

この作業を繰り返すことで、何重にもフチをつけることもできます。

3

Check "Opacity protection" as it is,
Fill it with an appropriate color. the filled place
Once selected with the Magic Wand tool, select that layer (here
Now hide the character (2)).

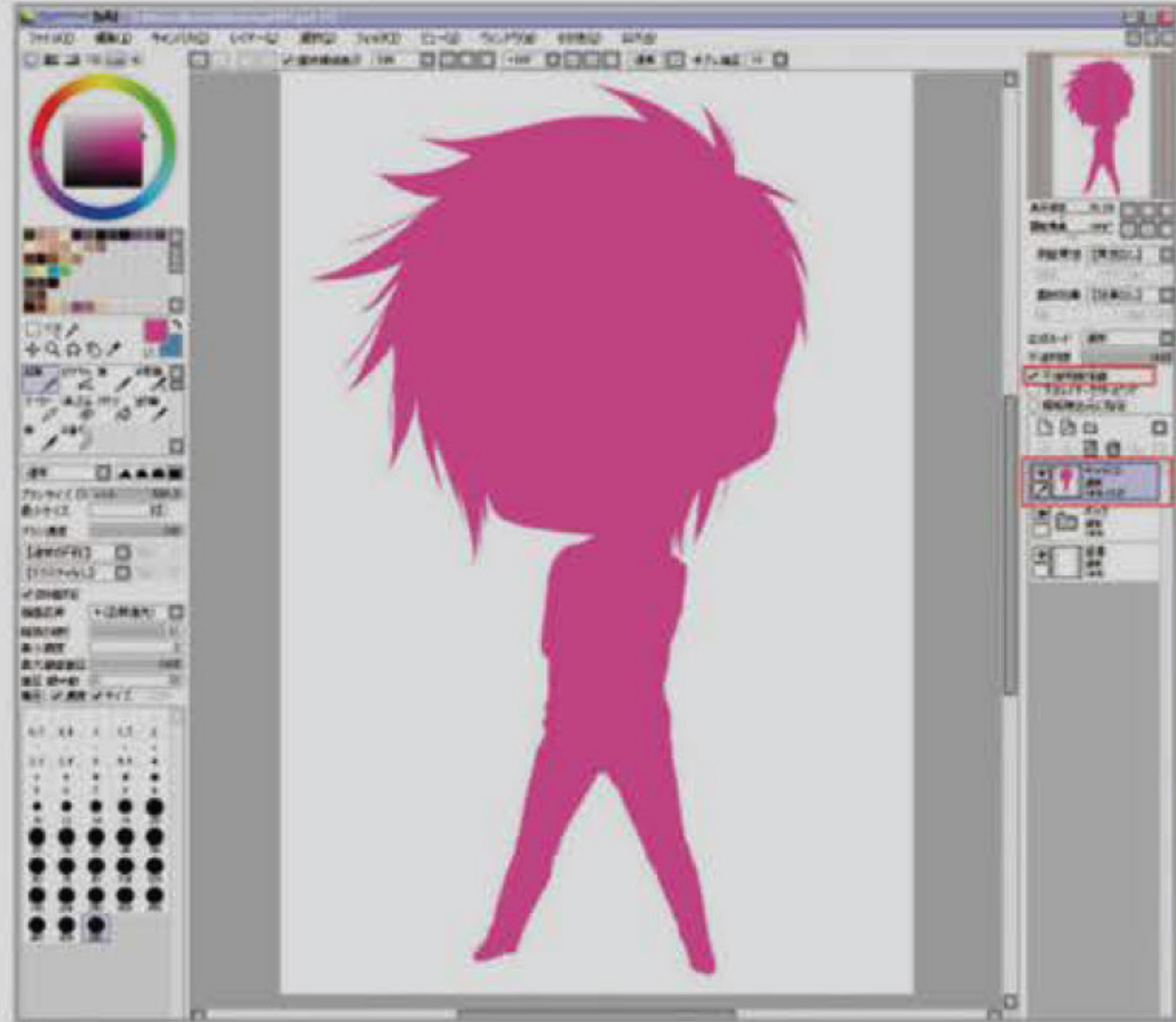
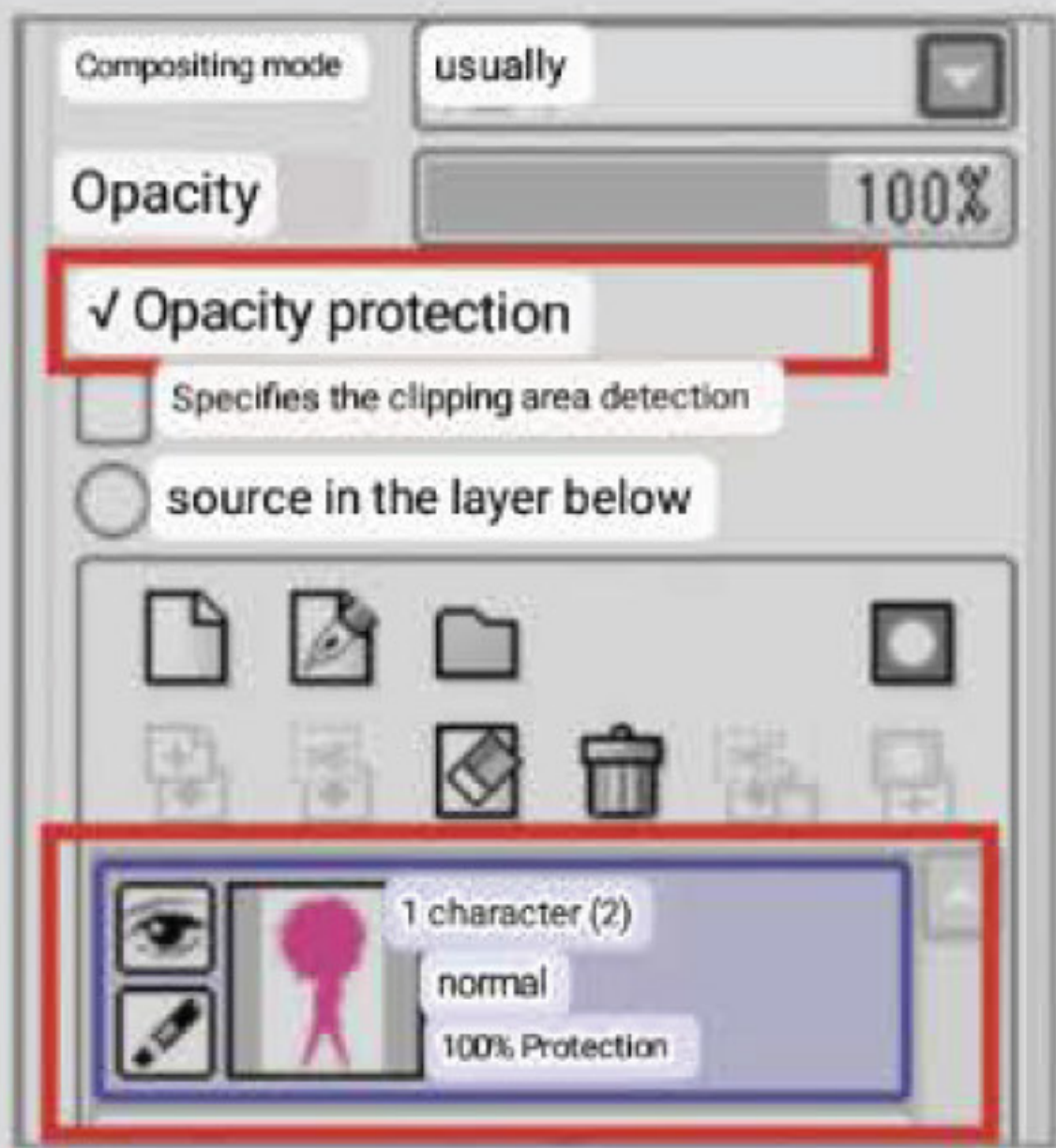
Compositing mode usually

Opacity 100%

√ Opacity protection

Specifies the clipping area detection

source in the layer below

1 character (2)
normal
100% Protection

4

Since the *3 layer was hidden, the *1 layer is displayed. If you click "Extend selection by 1 pixel" in "Select" at the top of the screen, the area selected with the automatic selection tool will gradually increase, so repeat as many times as you like until it reaches the desired size. Ultimately, this overgrown portion will be the border.

5

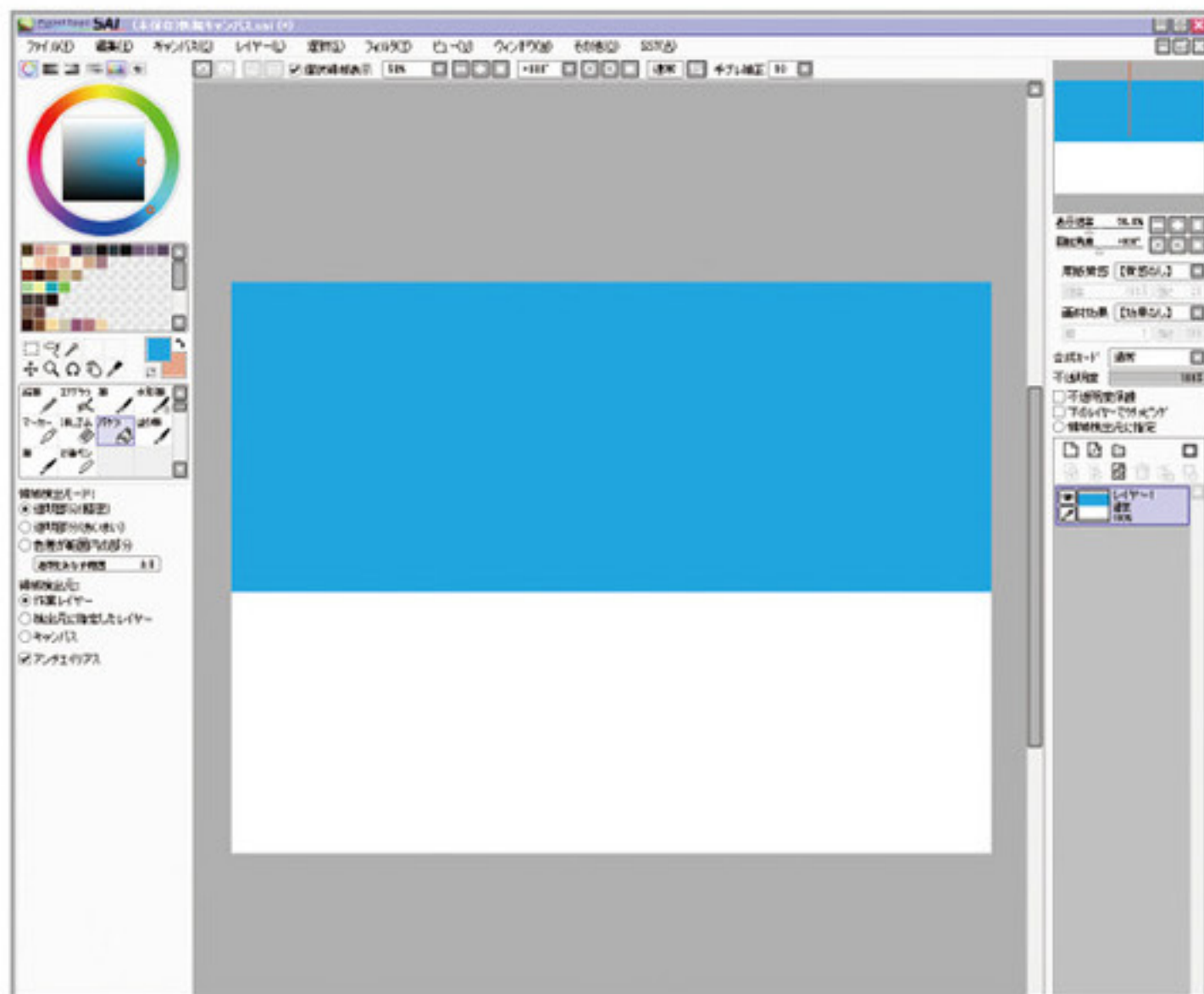
Create a new layer under the layer set in *1 and fill it with the color you want to border with the packet tool. The border around the illustration is completed. I will.

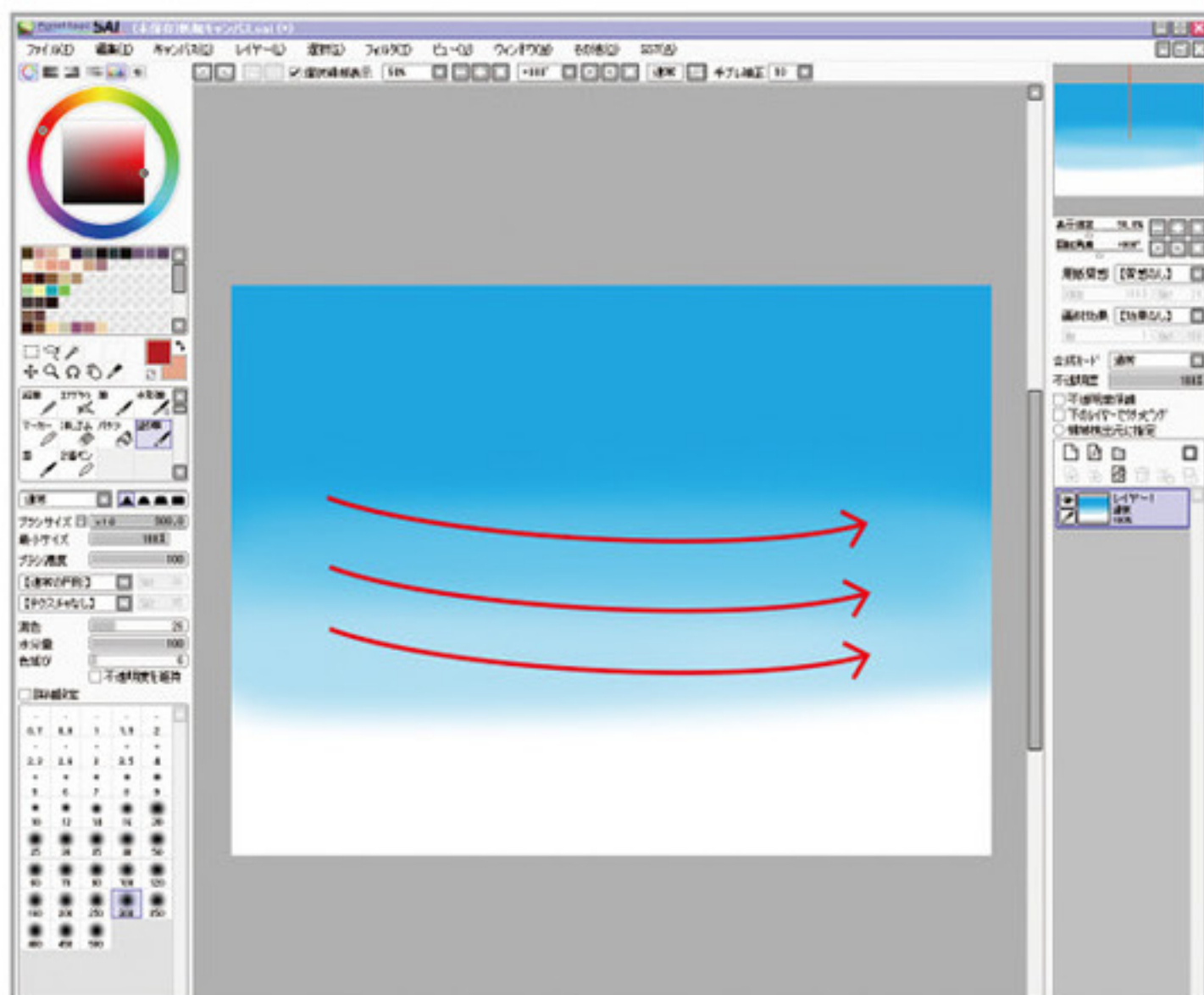
By repeating this process, you can add multiple borders.

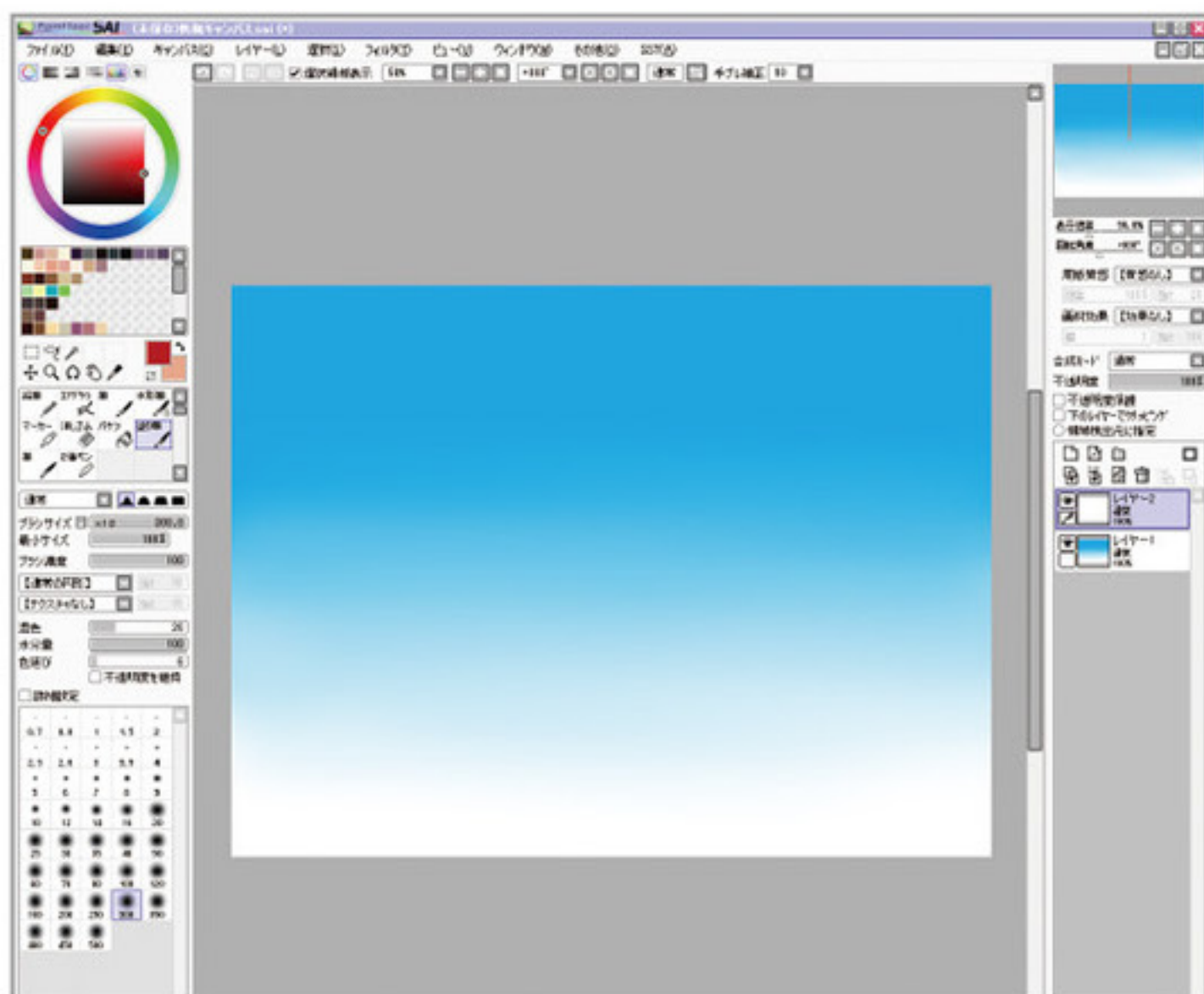
グラデーションの塗り方

SAIにはグラデーション機能はありませんが、筆を使ってグラデーションを塗ることができます。グラデーションの塗り方をマスターすると、空や金属などを塗る際、本物のように細かく、美しい表現ができますので、ぜひマスターしておきましょう。

1

筆を使ったグラデーションの塗り方です。最初に、グラデーションの一番濃くしたい場所に色を塗ります。ここでは水色を塗りました。こういう範囲と色がはっきりしているものは、選択ツールの矩形選択で範囲を選択し、バケツツールで塗ると効率的です。

2

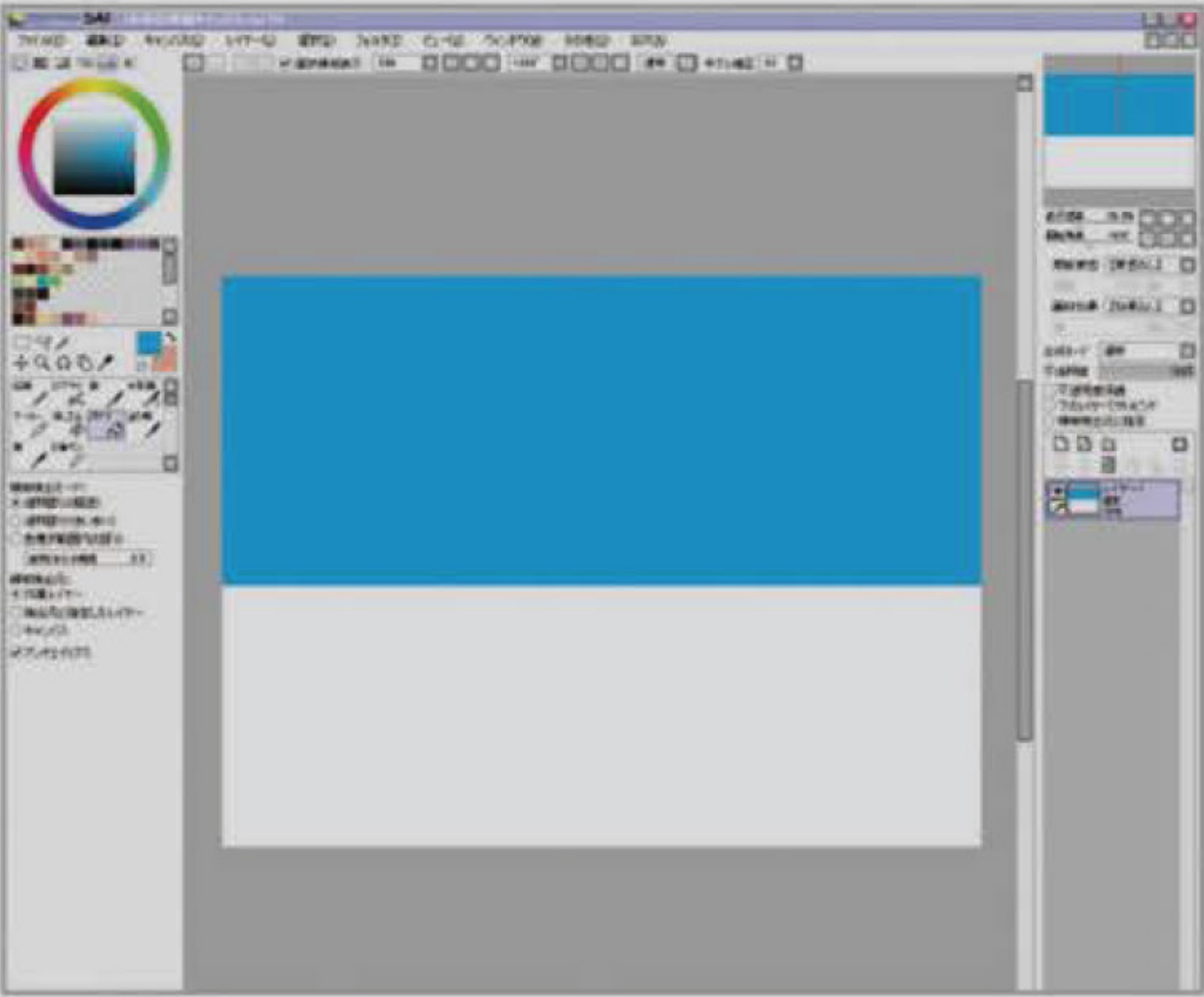
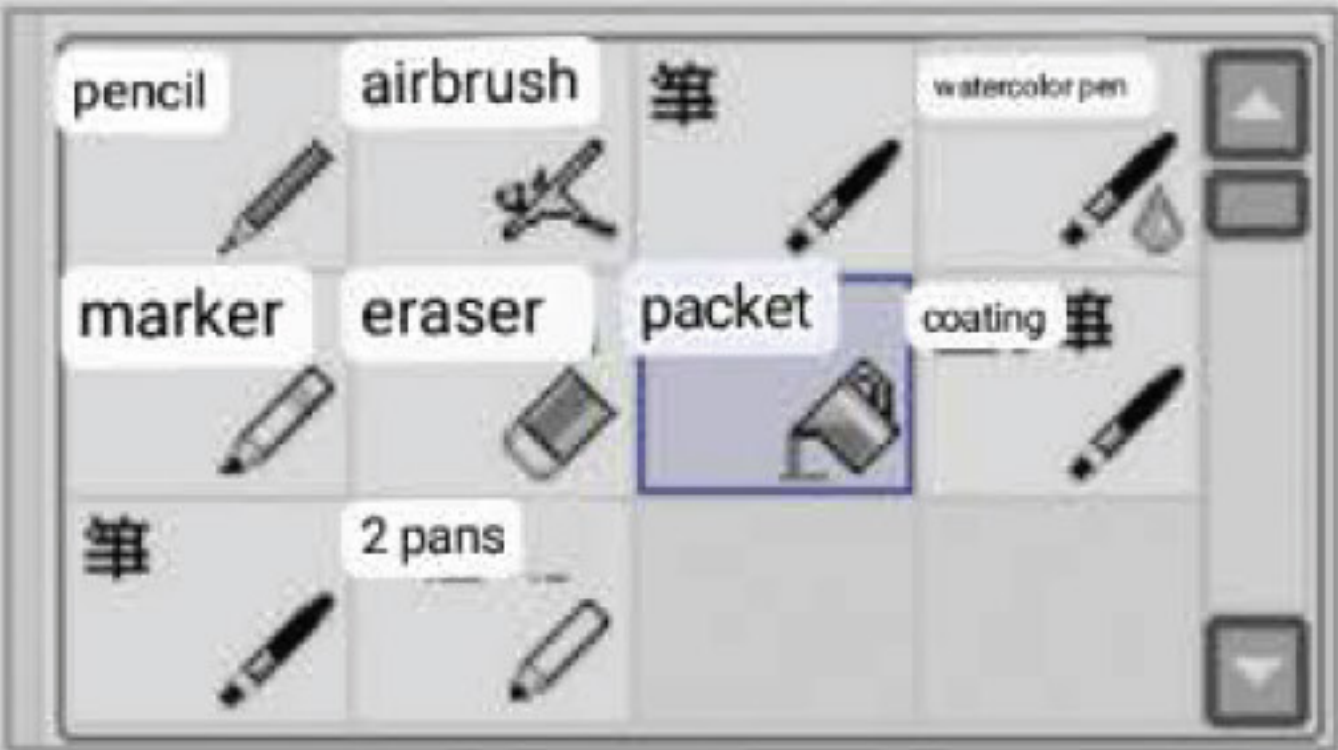
筆を選択し、ブラシのぼけ具合を一番左に設定し、水分量を最大にします。グラデーションをかけたいところから、筆を右から左へ移動しながら、下の白色に向かって色を延ばしていきます。

3

ムラが少なくなるまで、上下左右に同じ作業を繰り返し、グラデーションの完成です。

how to paint gradient

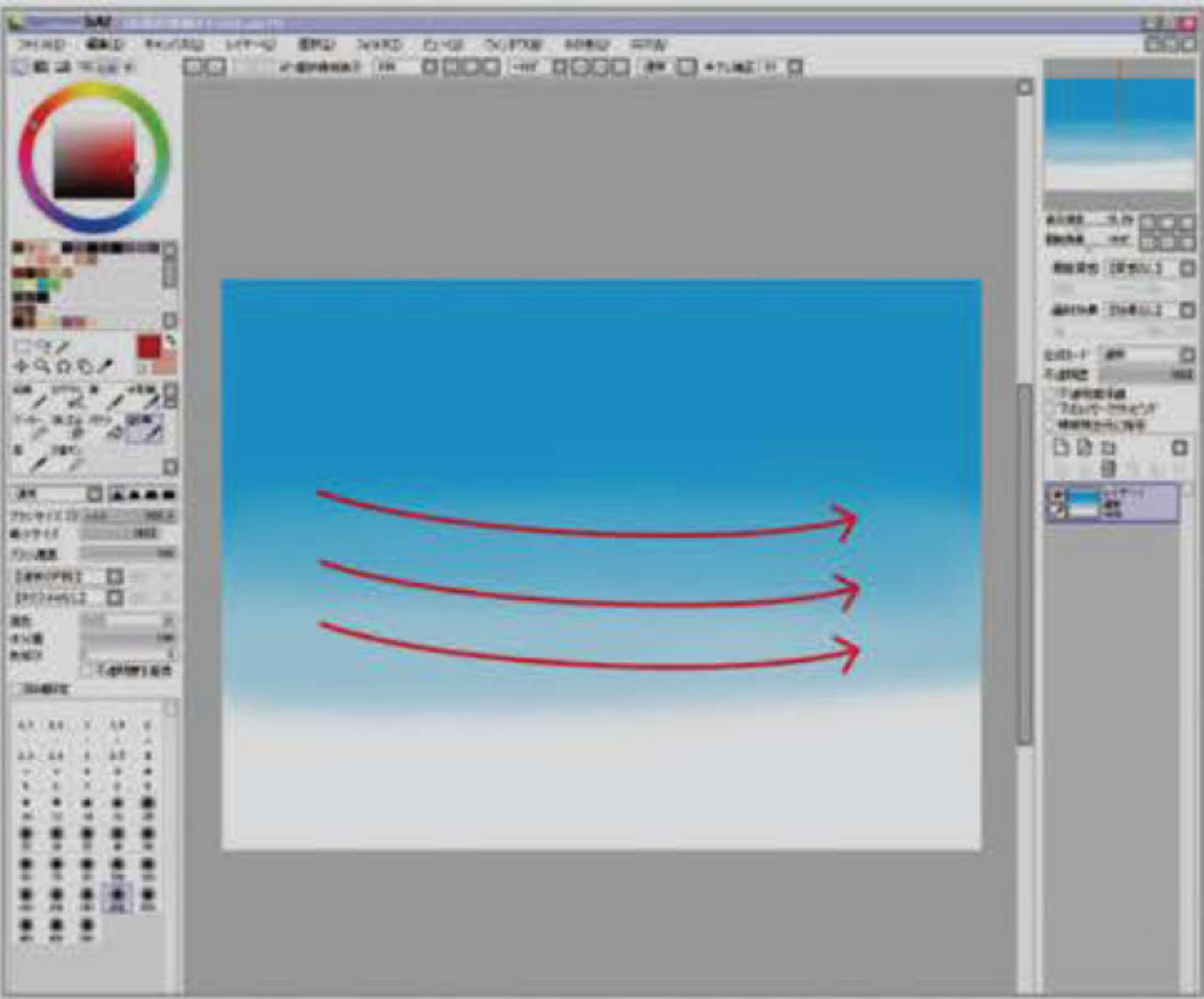
SAI does not have a gradation function, but you can paint with a gradation using a brush. If you master the gradation painting method, you can paint the sky, metal, etc. with detailed and beautiful expressions like the real thing, so be sure to master it.

1

This is how to apply gradation using a brush. First, paint where you want the gradient to be the darkest. I used water color here. It is efficient to select the area with the rectangular selection of the selection tool and paint with the packet tool for such areas and colors.

pencil
airbrush
watercolor pen
marker
eraser
packet
coating
2 pans

2

Select the brush, set the brush blur to the far left, and set the amount of water to maximum. From where you want to apply gradation, move the brush from right to left and extend the color toward the white below.

usually
brush size 10 300.0
minimum size 100%
brush density 100
[Normal circle]
[no texture]
Color mixing 26
Moisture content 100
Color extension 6
□ Opacity maintenance

3

Repeat the same work up, down, left and right until the unevenness is reduced, and the gradation is completed.

発光の表現方法

イラストで光を表現するのは難しそうですが、SAIでは白色とブラシの設定を調整し、レイヤーの合成モードを「加算」にすることで、比較的簡単に発光を表現することができます。また、発光の技法を応用し、光の残像を描くこともできます。

1

白で光の一番強い部分を描きます。ここでは、目と黒い背景の中に描いています。

また、全体的に暗くするため、光を描いたレイヤー54と、人物の「キャラ」レイヤーセットの間に、不透明度を24%に設定した黒塗りのレイヤーを挟んでいます。

2

1で白く描いたレイヤーの上に、レイヤーを新規作成して、合成モードを「加算」にします。先ほど描いた白の周りに、発光させたい色をぼけたブラシを使って描きこむと、発光しているように見えます。右のイラストのように、光の残像を描きたい場合は、発光を描き込んだあと、筆の水分量を増やして、残像を作りたい場所にシュッと動かします。

水彩筆10版やぼかしなどの、ぼけたブラシを使って、発光を描き込む

上のイラストでは、水色の描画色で発光を描いている

How to express luminescence

Expressing light in an illustration seems difficult, but in SAI, by adjusting the white color and brush settings, and setting the layer's blending mode to "addition", it is relatively easy to express light emission. You can also apply the technique of luminescence to draw an afterimage of light.

1

Draw the areas with the strongest light in white. Here it is drawn inside the eyes and a black background. Also, in order to make it darker overall, a black layer with opacity set to 24% is sandwiched between layer 54, which draws the light, and the "character" layer set for the character.

layer 54
normal
100%

Background (2)
Usually
24%

Character
Normal
100%

layer 52
normal
100%

Background
Usually 100%

step

Create a new layer 2 above the layer drawn in white in 1, and set the blending mode to "Add". Use a blurred brush to draw the color you want to emit light around the white that you just drew, and it will look like it is emitting light. As in the illustration on the right, if you want to draw an afterimage of light, after drawing the light emission, increase the amount of water in the brush and move it to the place where you want to create the afterimage.

"usually

brush size ×1.0 40.0

minimum size 97%

brush density 100

[Normal circle] 強さ 90

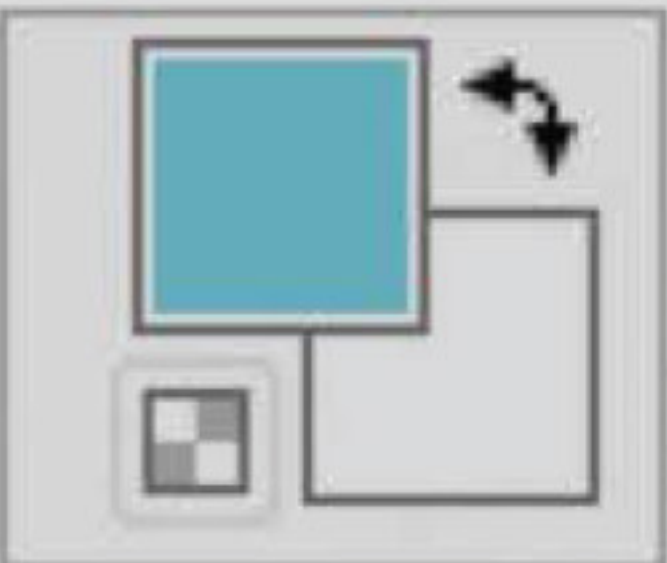
[No texture] 強さ 95

mixed color 26

Moisture content 26

Color extension 6

■ Maintain opacity

Draw luminescence using blurred brushes such as watercolor brush 10th edition and blur

In the illustration above, the luminescence is drawn in light blue.

ぼかしの表現方法

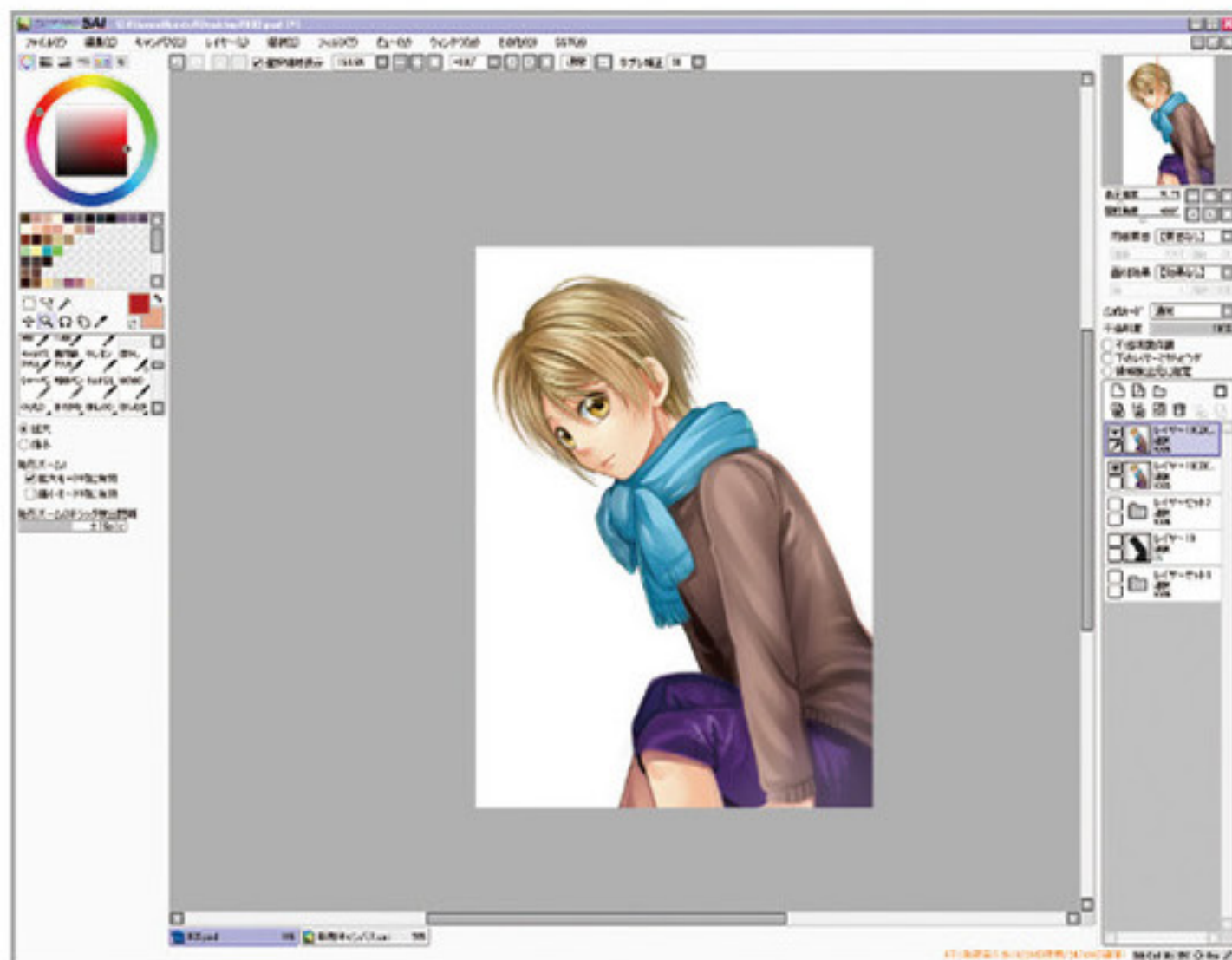
SAIでイラストにぼかしの表現を入れる場合、ぼかしツールを使って、一つ一つ塗りながらぼかしを入れる方法と、次に紹介するように、拡大縮小によって線が荒くなる特性を使い、全体にまとめてぼかしをかける方法のふたつがあります。

1

ぼかしたい画像のレイヤーをドラッグし、「通常レイヤーの新規作成」に重ねて、複製します。

複製したレイヤーは、元のレイヤーの上にあります。

レイヤー10(2)(…
通常
100%

レイヤー10(2)(…
通常
100%

2

1で複製したレイヤーを表示した状態で、画面上部の「レイヤー」から「自由変形」をクリックし、「Shift」キーを押しながら縮小します。

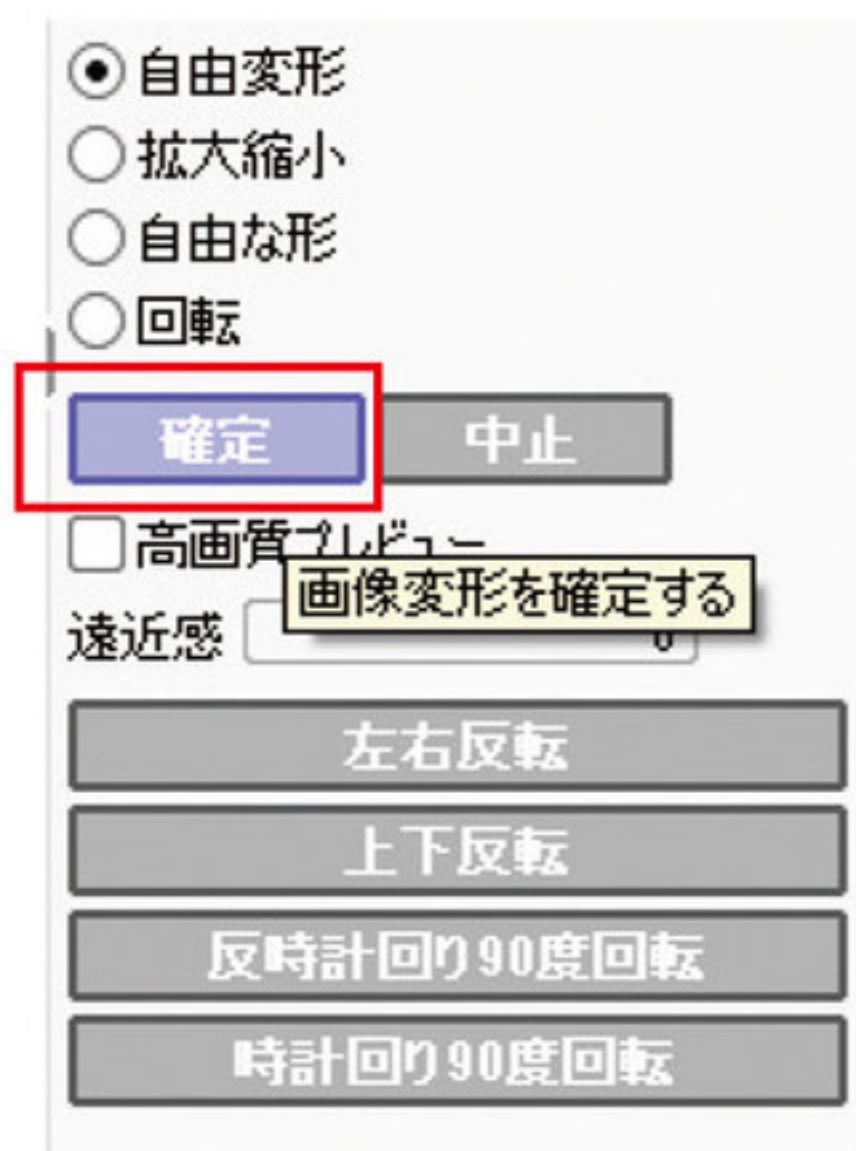
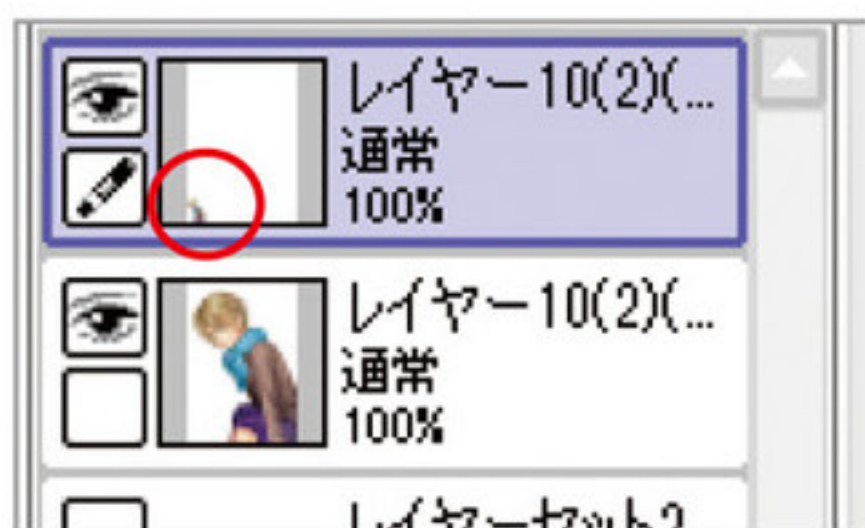
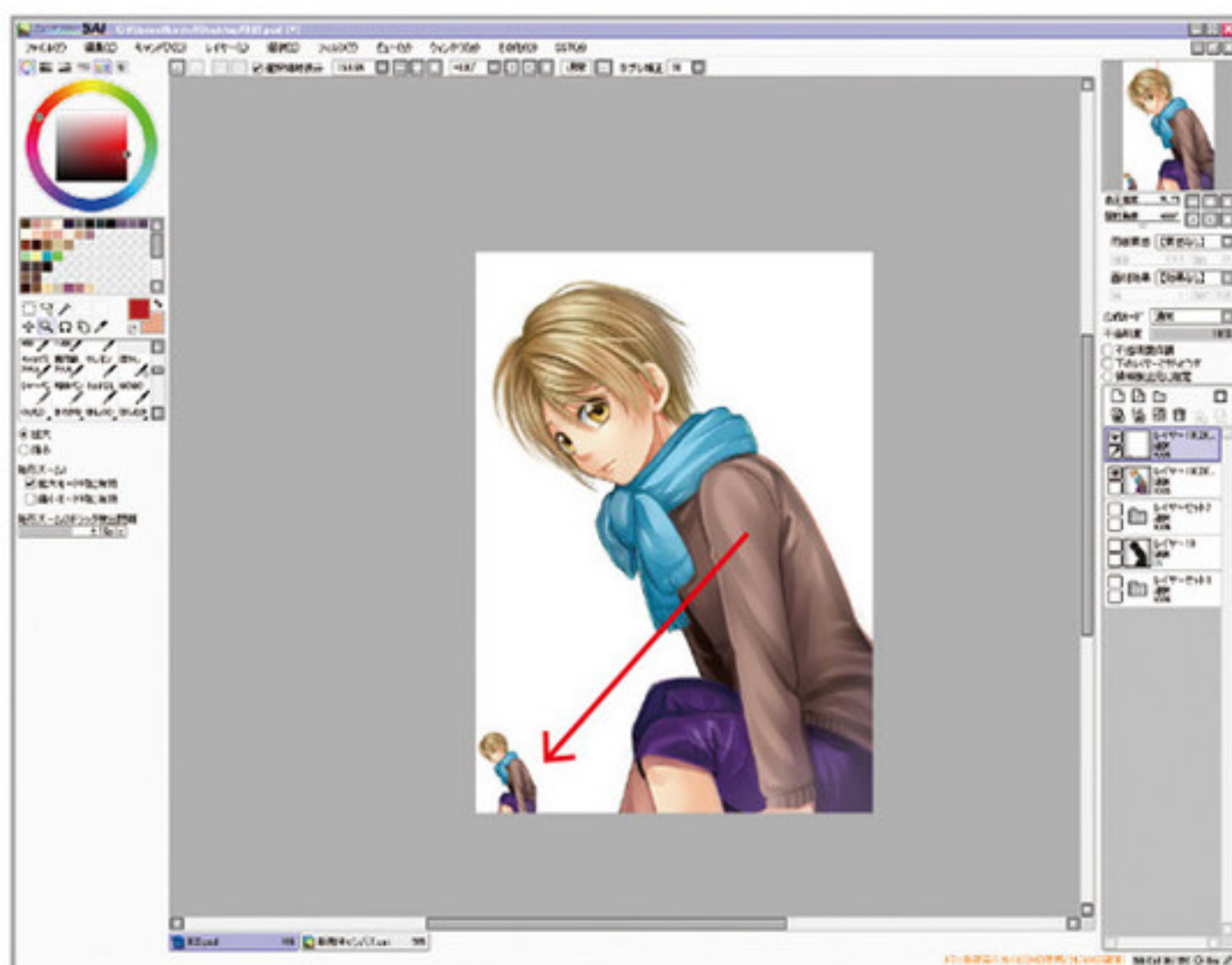
「Shift」キーを押しながら縮小することで、縦横の比率を保ったままサイズを変更することができます。

縮小できたら「確定」をクリックします。

自由変形
拡大縮小
自由な形
回転
確定
中止
高画質プレビュー
画像変形を確定する
遠近感
左右反転
上下反転
反時計回り90度回転
時計回り90度回転

自由変形では、最後に「確定」を押すまで、自由に変形を行うことができる

レイヤー10(2)(…
通常
100%

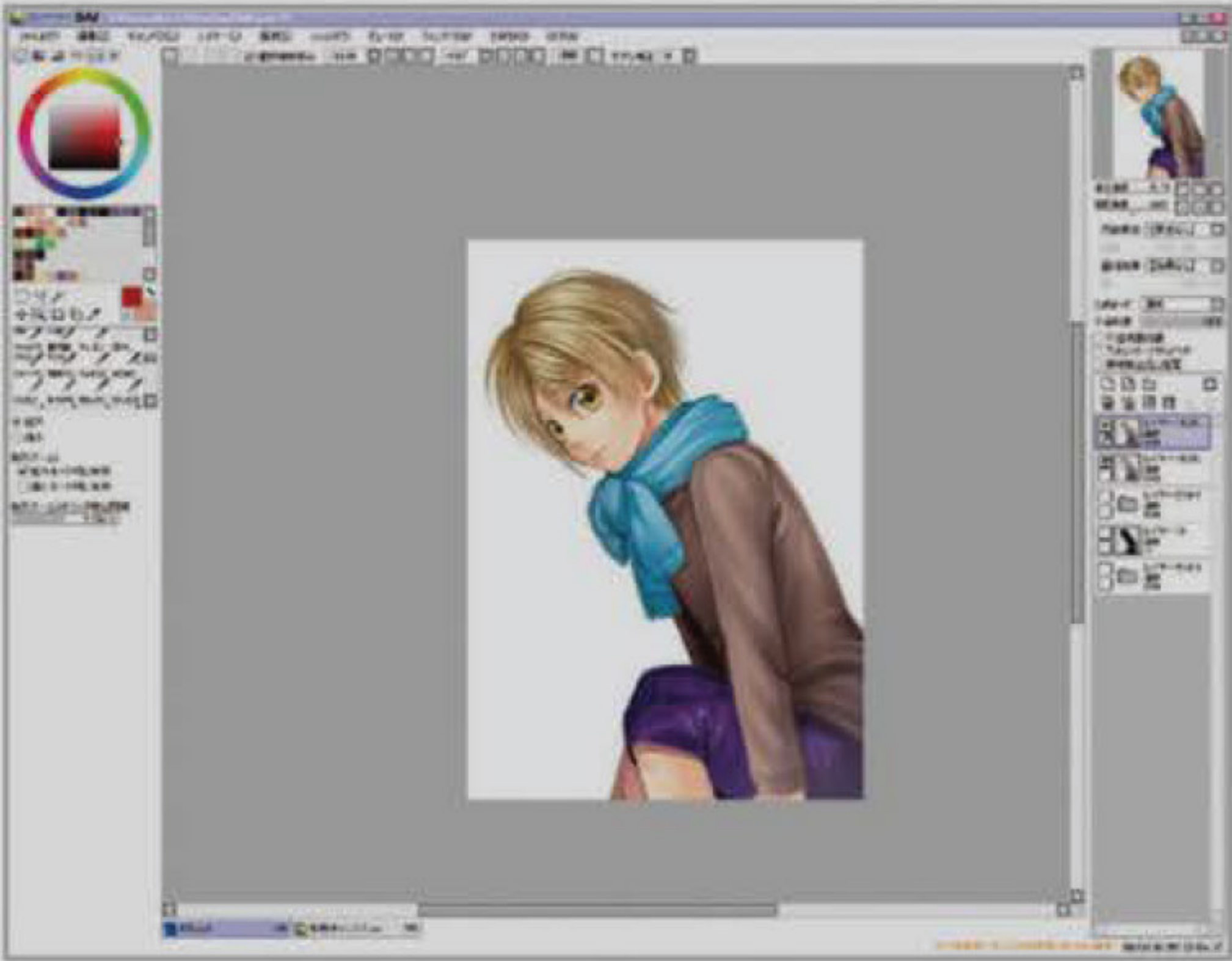
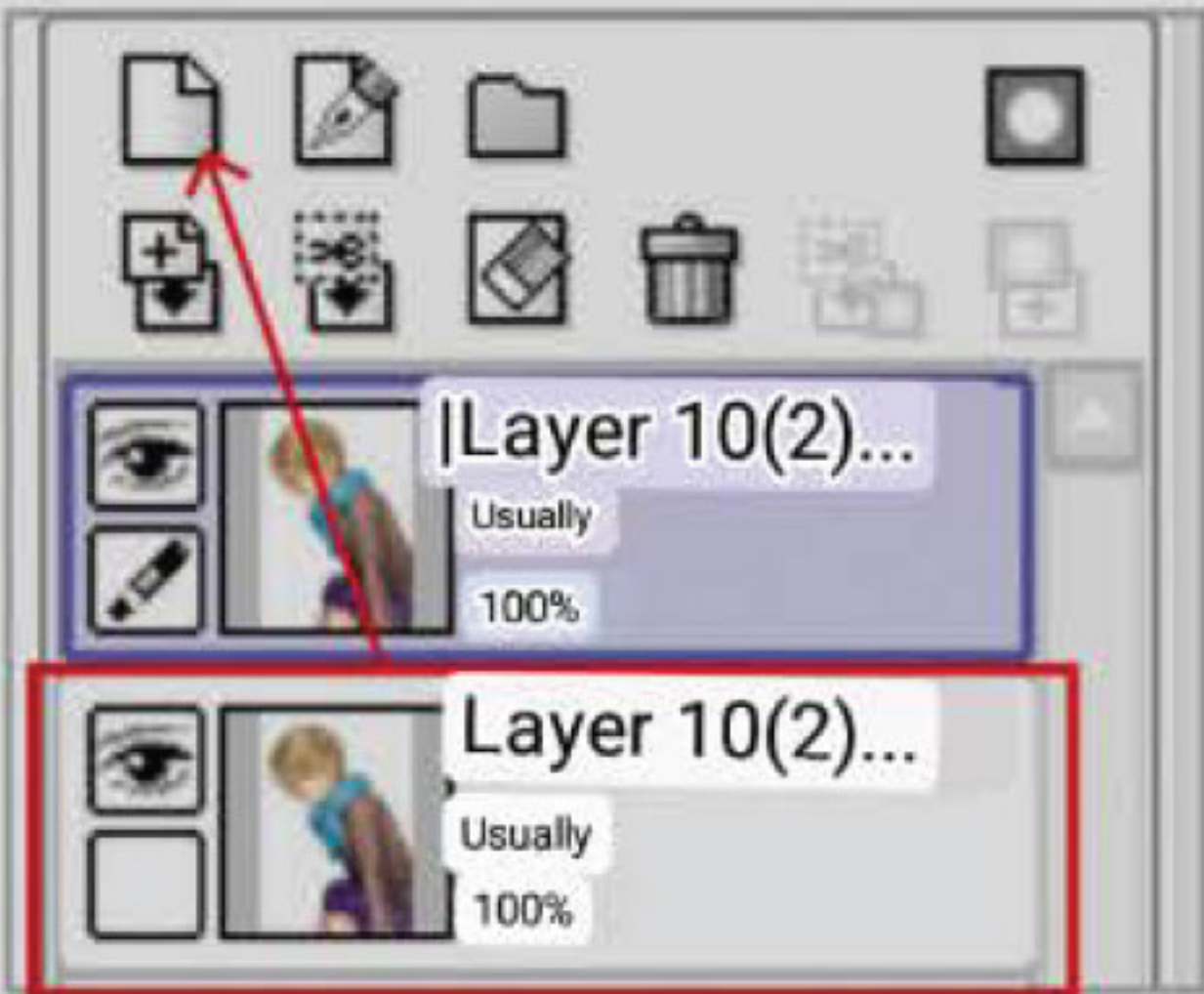
レイヤー10(2)(…
通常
100%

複製したレイヤーの画像が縮小されたため、サムネイルの画像も小さくなっている

How to express blur

When using SAI to add blur to an illustration, you can use the blur tool to blur the lines one by one. There are two methods of blurring all together.

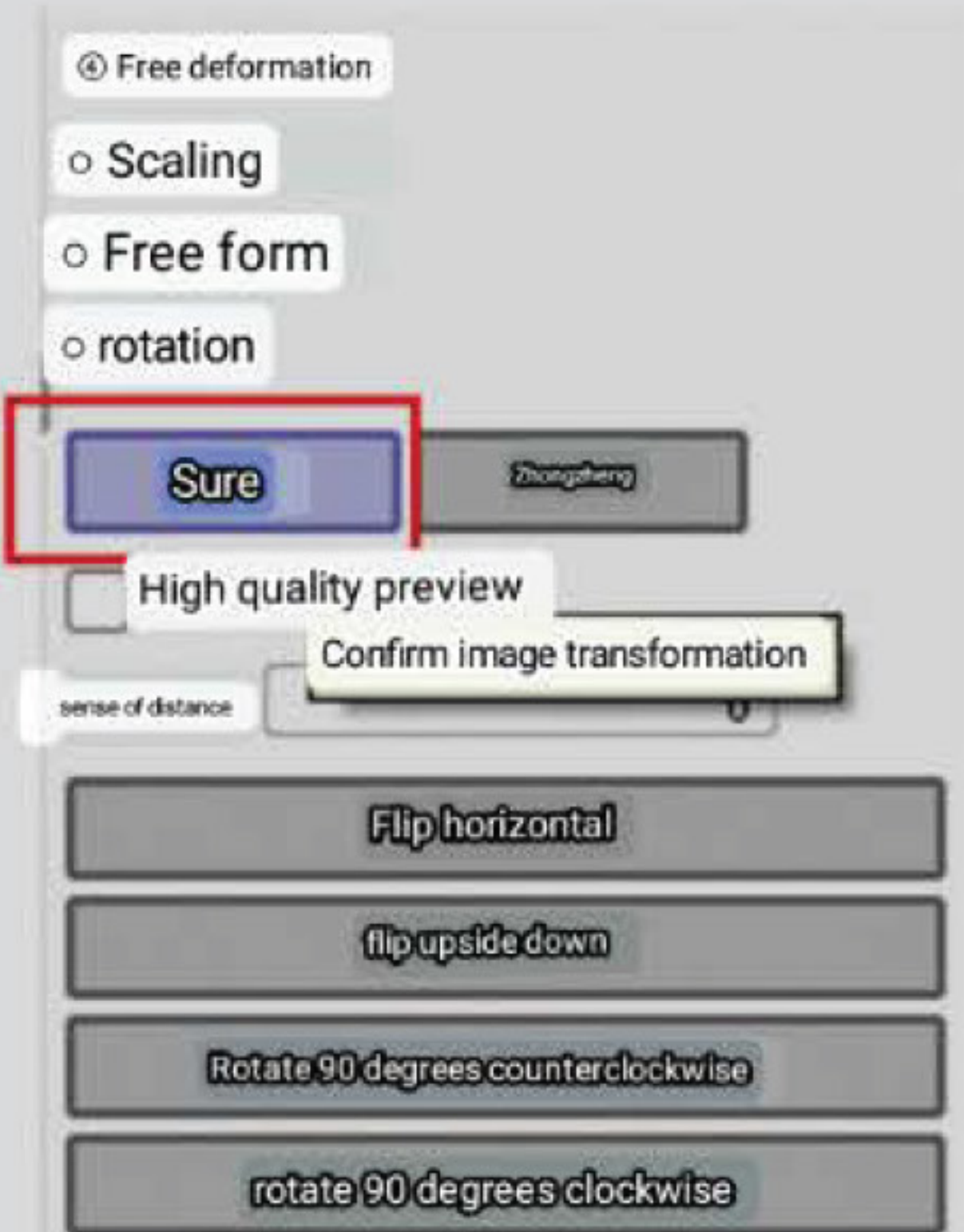
1 Drag the layer of the image you want to blur, place it on "Create a new normal layer", and duplicate it. The duplicated layer is on top of the original layer.

|Layer 10(2)...
Usually
100%

Layer 10(2)...
Usually
100%

2 With the layer duplicated in step 1 displayed, click "Free Transform" from "Layer" at the top of the screen and scale down while holding down the "Shift" key. You can change the size while maintaining the aspect ratio by holding down the "Shift" key while reducing the size.

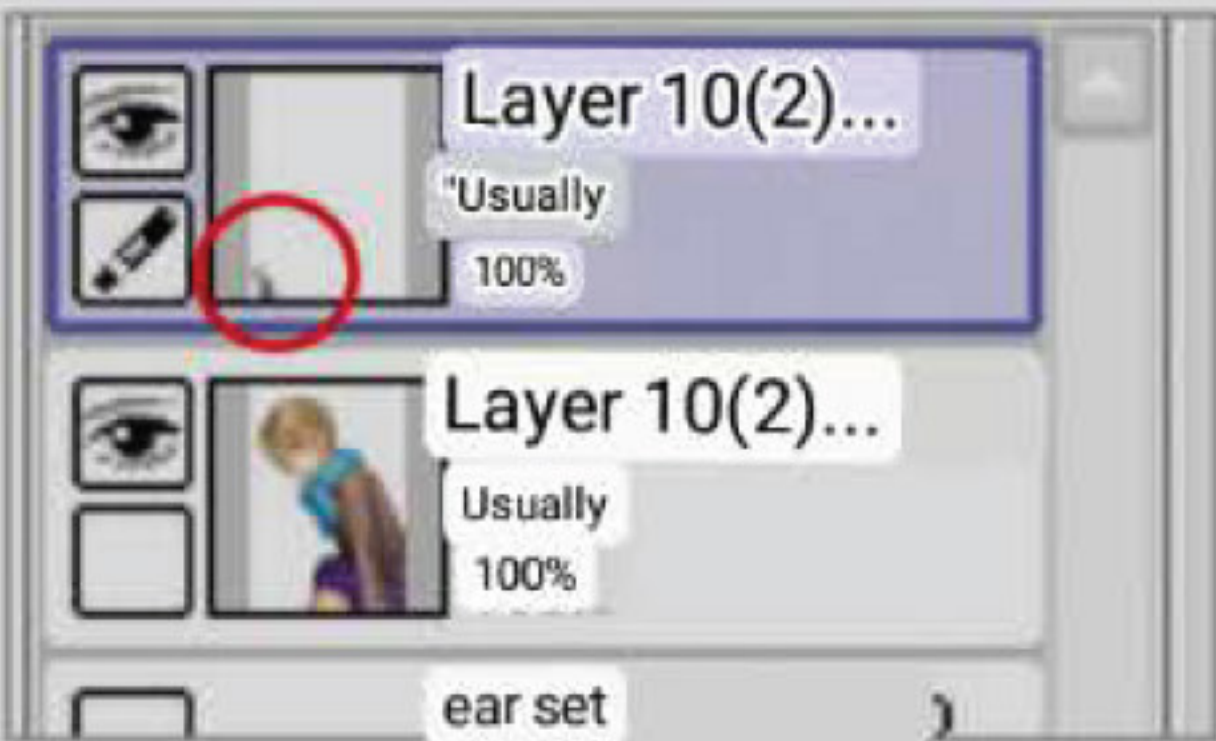
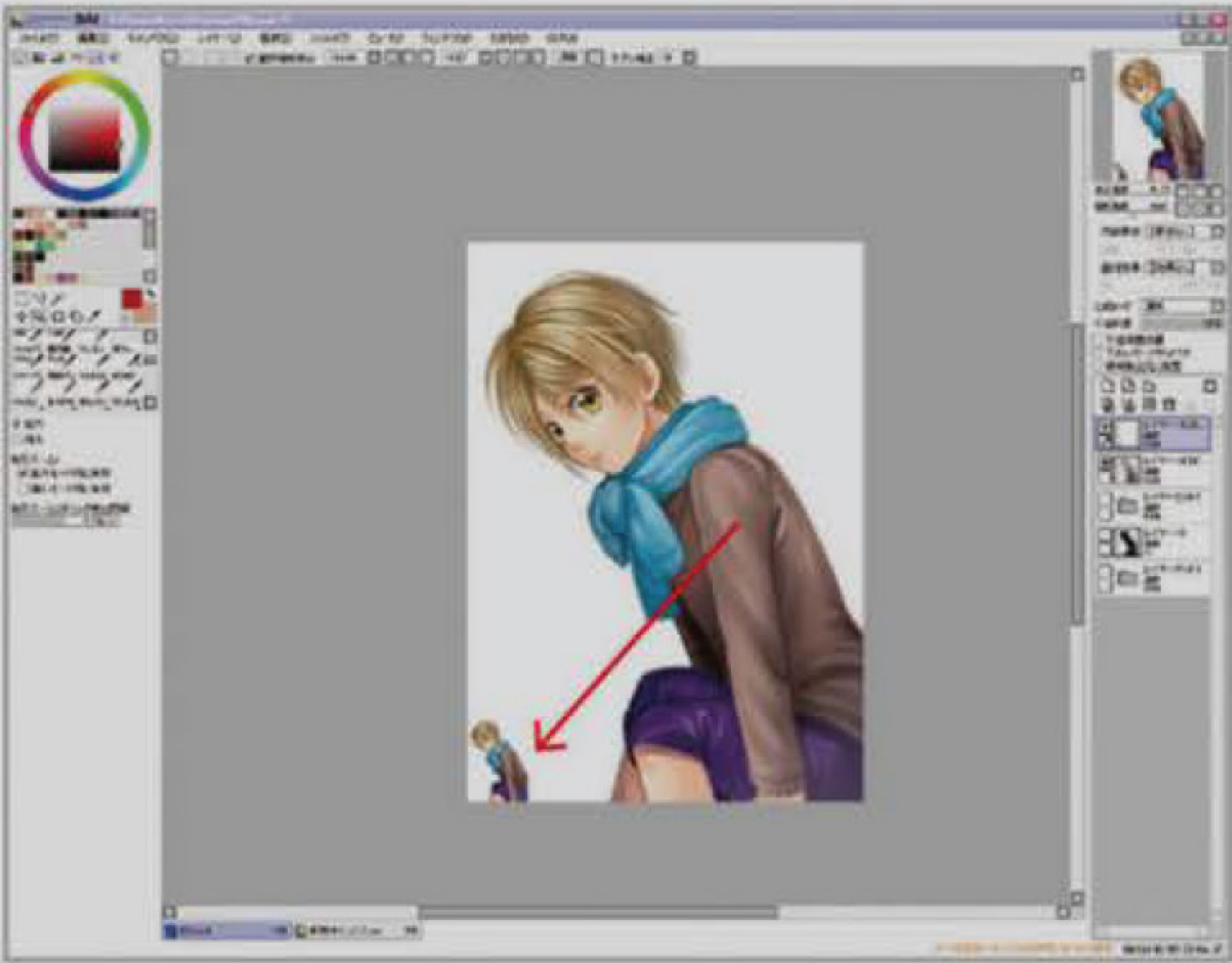
to

come. Click OK when you are done.

Free deformation
Scaling
Free form
rotation
Sure
Zhongzheng
High quality preview
Confirm image transformation
sense of distance
Flip horizontal
flip upside down
Rotate 90 degrees counterclockwise
rotate 90 degrees clockwise

In free transform, the last
Transform freely until
you press "Confirm"
I can

Layer 10(2)...
"Usually
100%

Layer 10(2)...
Usually
100%

ear set

The image of the duplicated layer is the result.
Thumbnail image is also smaller
because it was made smaller

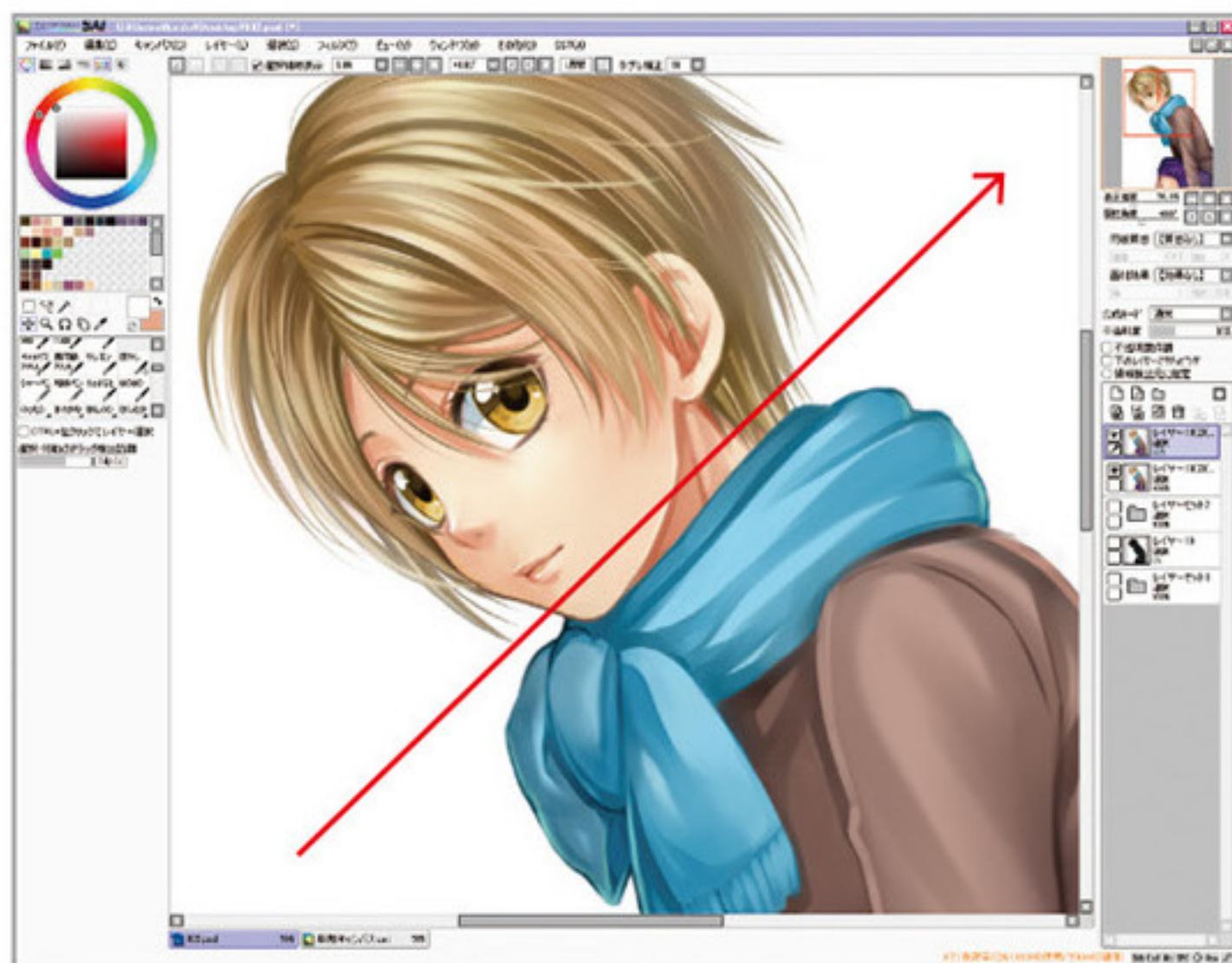
3 再び、画面上部の「レイヤー」から「自由変形」をクリックし、今度は「Shift」キーを押しながら元の大きさまで拡大します。

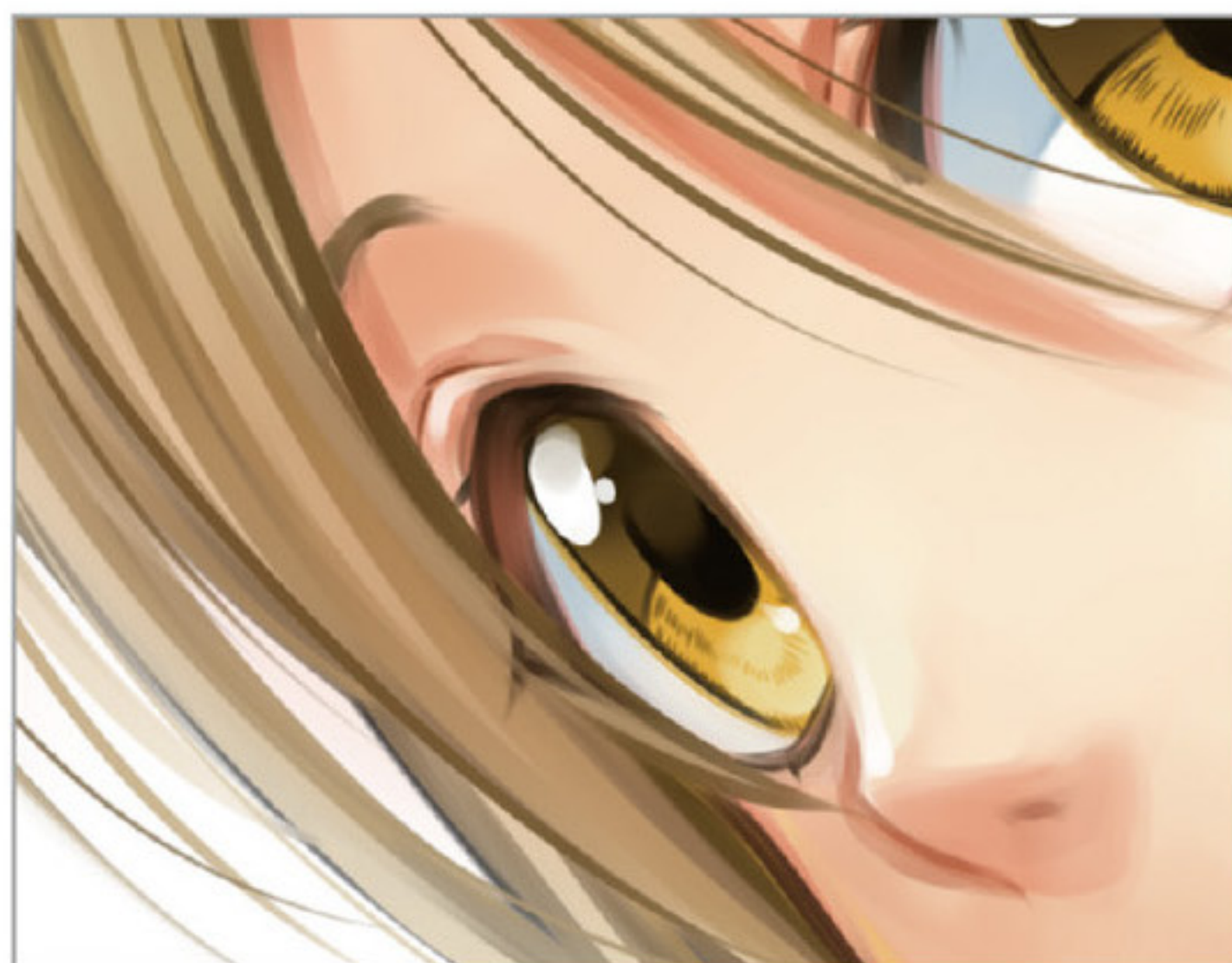
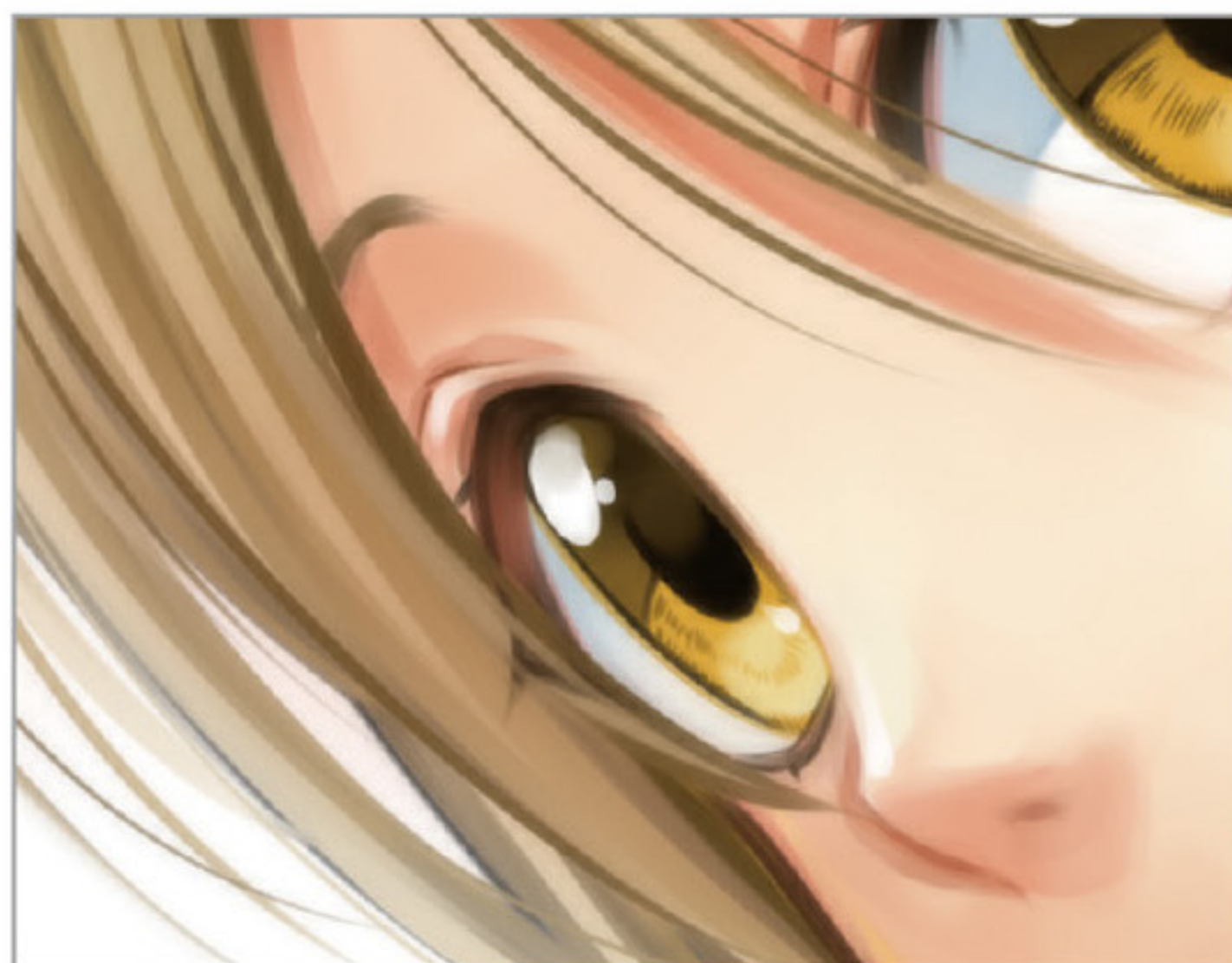
キャンバス上部にある、表示倍率のボタンか、ナビゲーターの表示倍率を操作して、元のサイズになるよう、上手に合わせます。

キャンバス上部にある表示倍率の操作ボタン

50%

ナビゲーターにも表示倍率のボタンとスライダがある

表示倍率 50.0%
回転角度 +000°

4 元の大きさになったら、レイヤーの不透明度を30%くらいにして完了です。くっきりしていた線や色が、柔らかくなりました。

合成モード 通常
不透明度 30%
不透明度保護
下のレイヤーでクリッピング
領域検出元に指定
レイヤー10(2)(...
通常
30%
レイヤー10(2)(...
通常
100%

ぼかしを入れる前

ぼかしを入れた後

3

Again, click "Free Transform" from "Layer" at the top of the screen, and this time, while holding down the "Shift" key, enlarge it to its original size. Restore the original

size by operating the display magnification button at the top of the canvas or the display magnification of the navigator. Align it well so that it becomes

Display magnification operation buttons on the top of the canvas

50%

The navigator also has a zoom button and slider

Indicates magnification 50. 0%

rotation angle +000°

the

Once it's the original size, set the opacity of the layer to about 4 30% and you're done. Lines and colors that used to be sharp are softened.

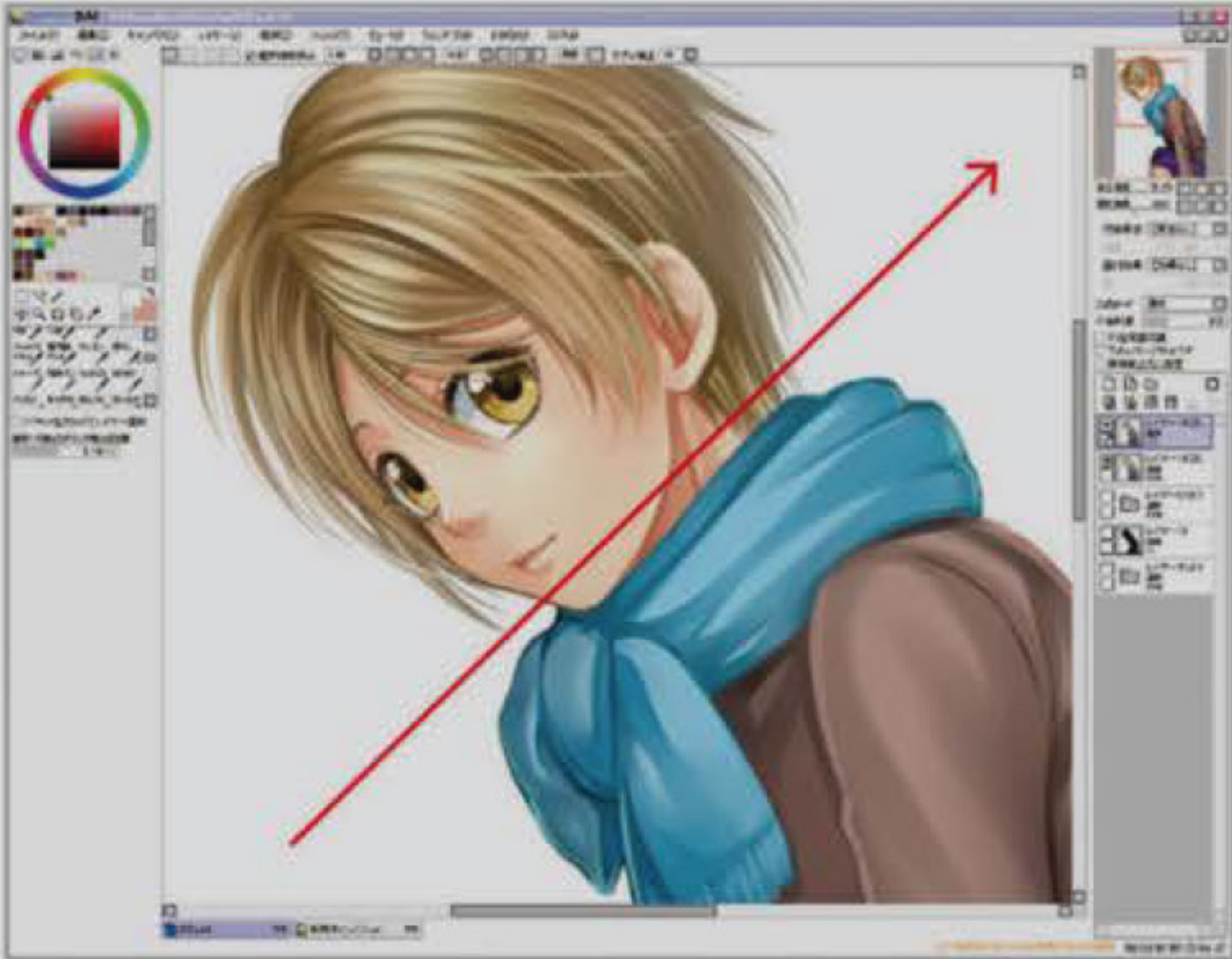
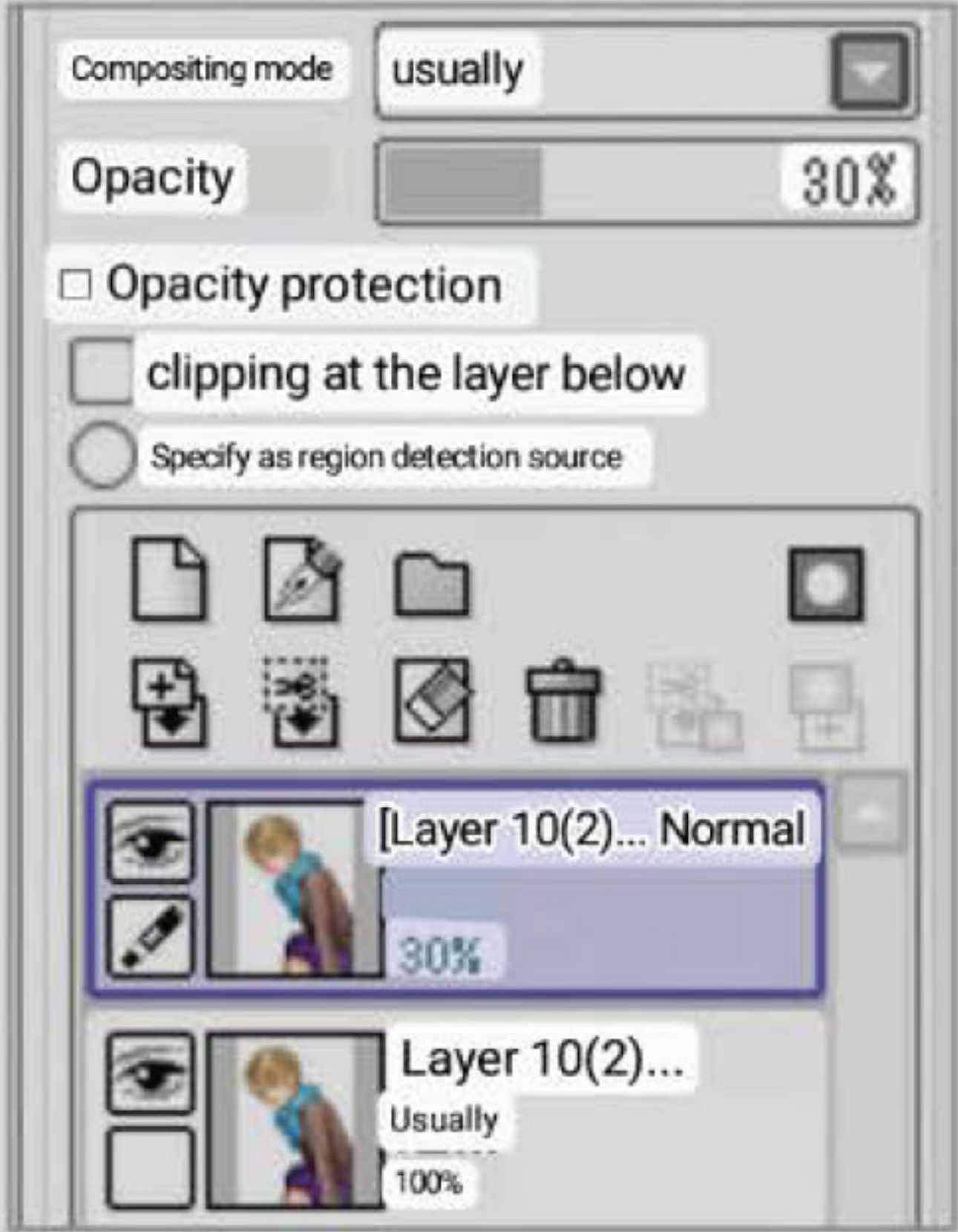
Compositing mode	usually
Opacity	30%

☐ Opacity protection

clipping at the layer below

Specify as region detection source

[Layer 10(2)... Normal
30%

Layer 10(2)...
Usually
100%

before blur

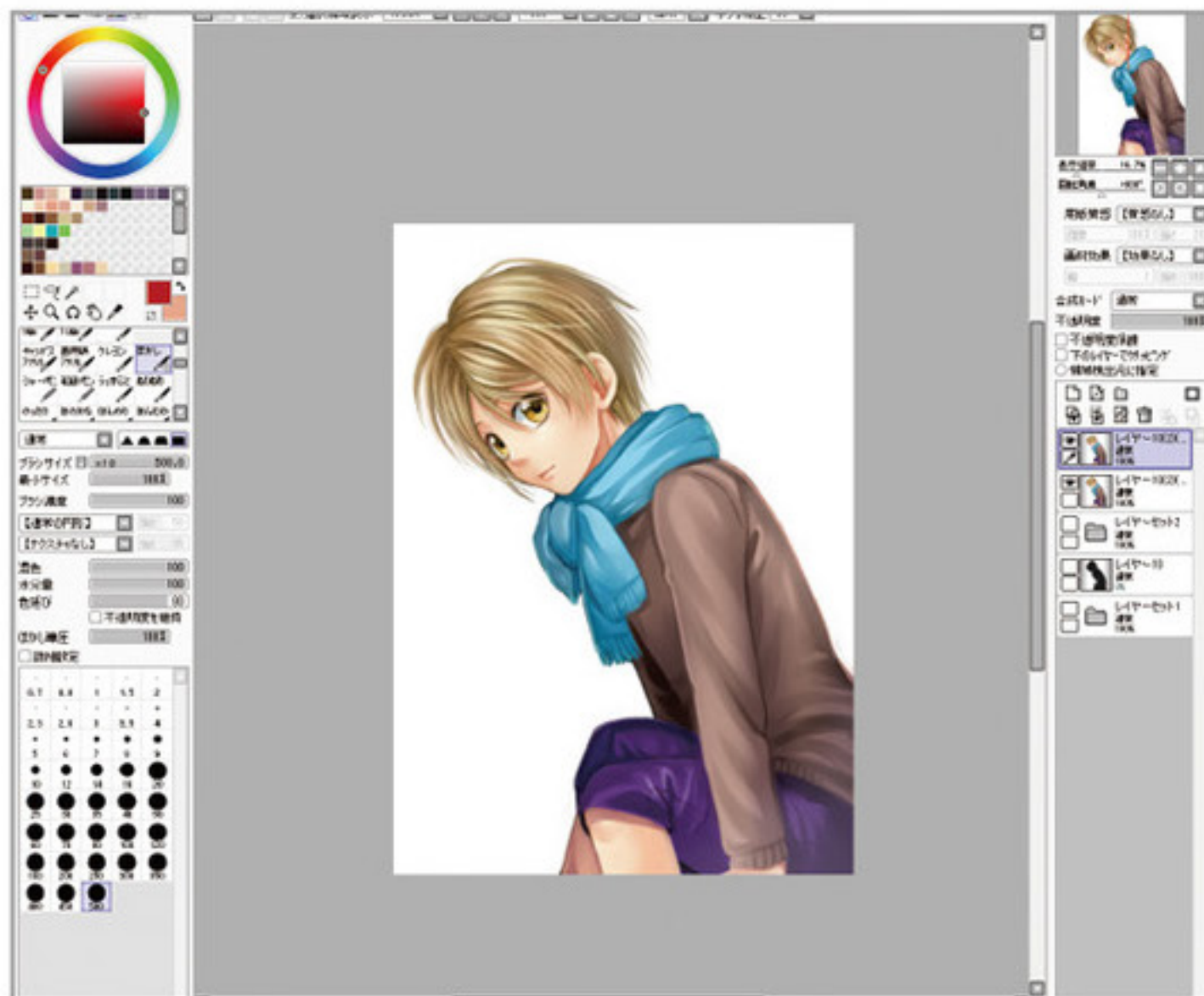
After adding blur

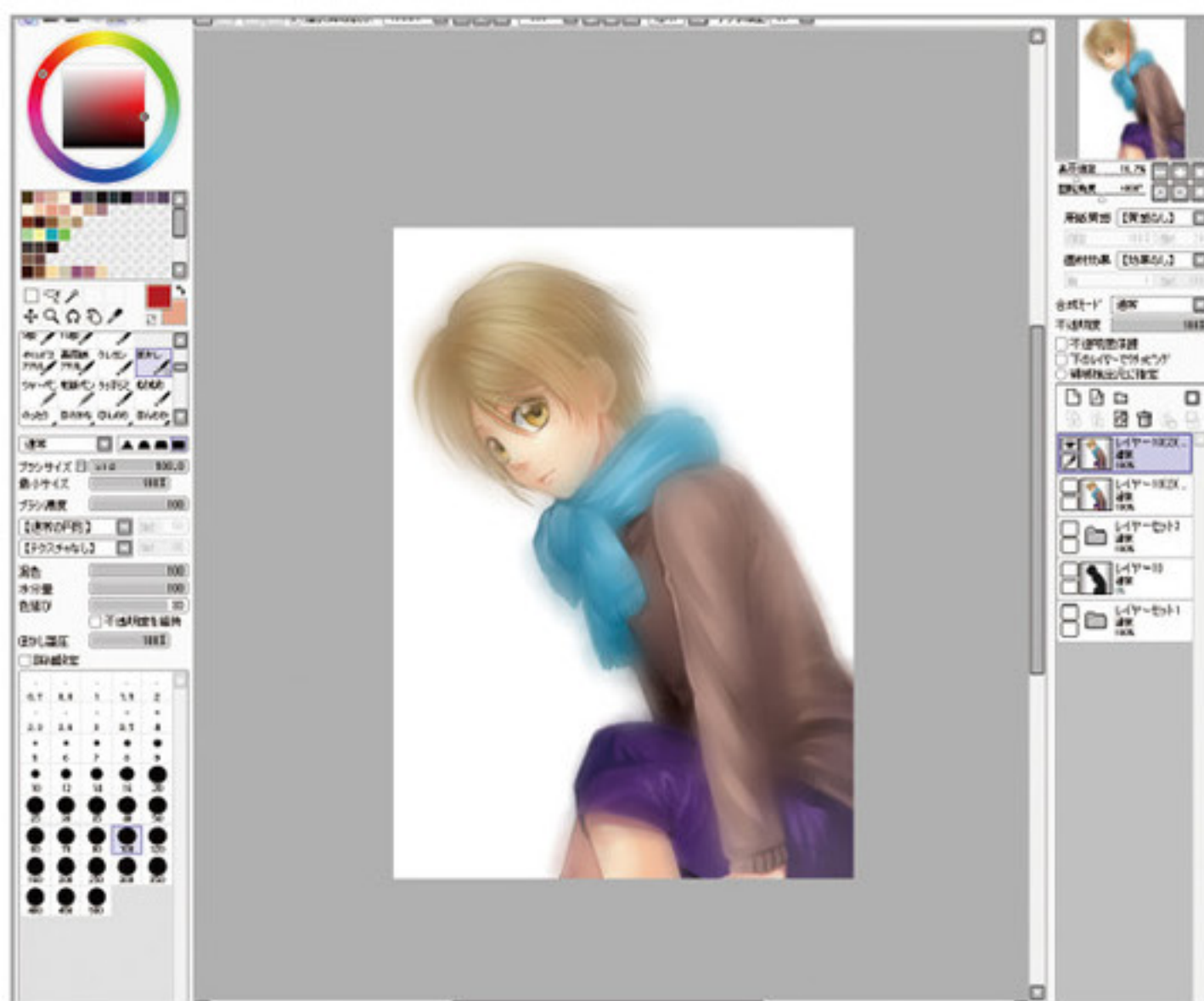
ソフトフォーカスの表現方法

ソフトフォーカスとは、写真撮影の際に専用のレンズやフィルターを使って、明るい部分の光をにじませ、画像を柔らかく見せるテクニックです。SAIではぼかしツールを使うことで、ソフトフォーカスを再現し、画像に柔らかい印象を与えることができます。

1　128ページの 1 の要領で、ソフトフォーカスをかけたい画像を複製します。ちなみに、レイヤーごとに分けて塗っている画像の場合は、一度すべて統合してから複製してください。

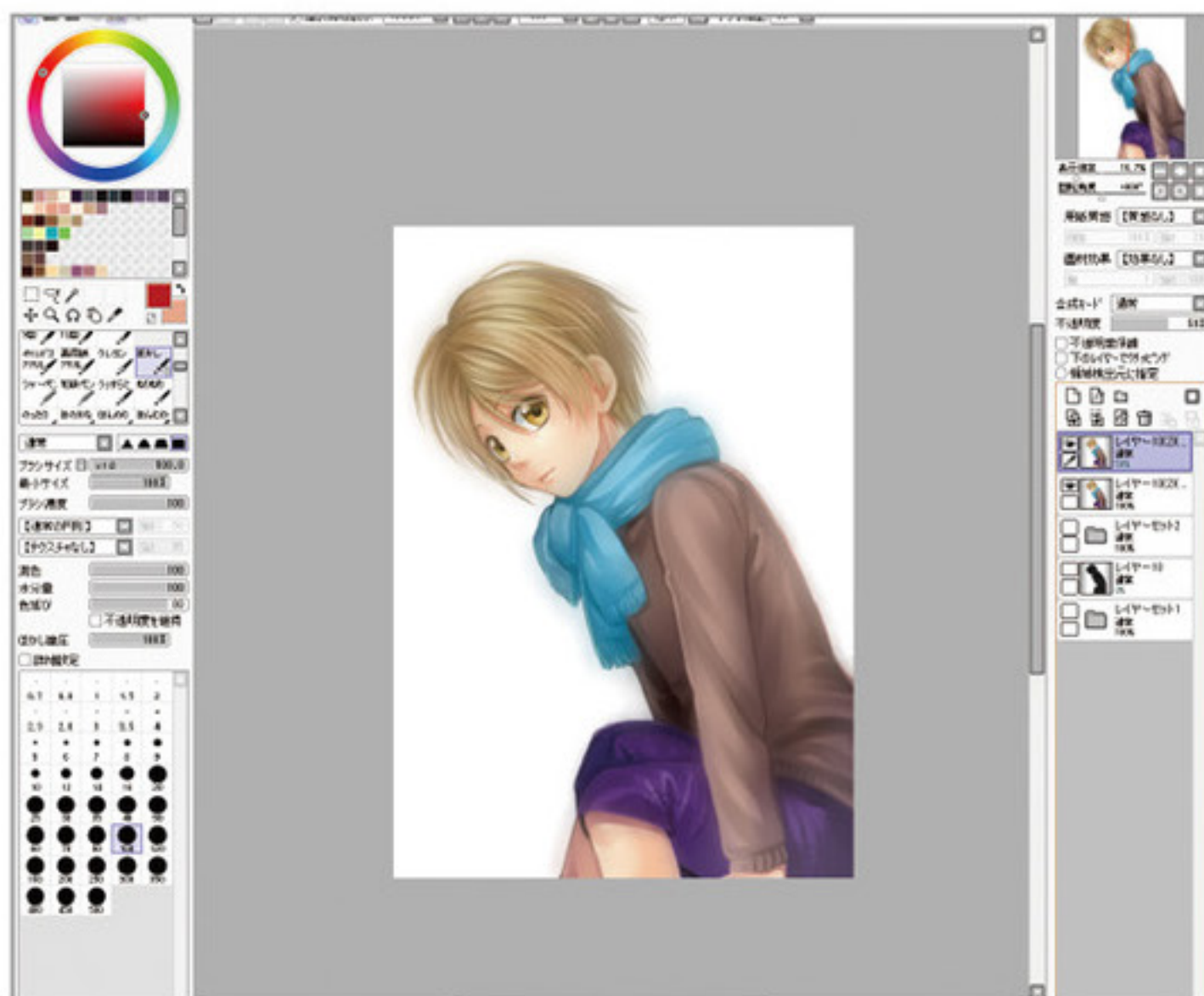
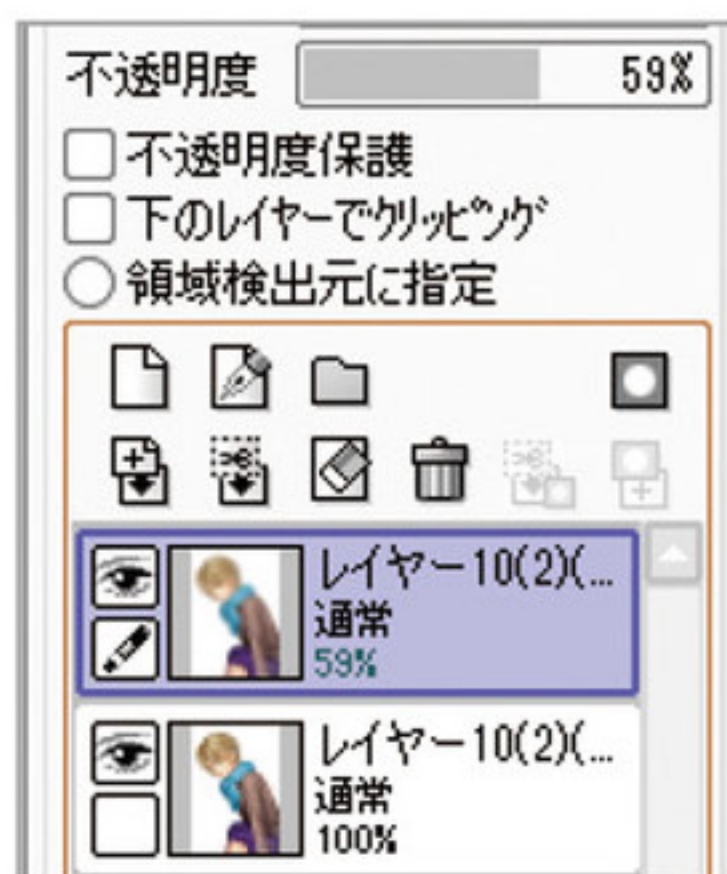
レイヤー10(2)(...
通常
100%

レイヤー10(2)(...
通常
100%

2　ぼかしツールを選択し、ブラシサイズを100、最小サイズを100%に設定し、人物のフチを中心に、ひたすらトントンと筆をおいていきます。

通常
ブラシサイズ ×1.0 100.0
最小サイズ 100%
ブラシ濃度 100
【通常の円形】 強さ 50
【テクスチャなし】 強さ 95
混色 100
水分量 100
色延び 80
不透明度を維持
ぼかし筆圧 100%

3　ある程度ボケたら、レイヤーの不透明度を下げ、好みのボケ具合に調整します（この状態で、不透明度59%です）。

不透明度 59%
不透明度保護
下のレイヤーでクリッピング
領域検出元に指定

レイヤー10(2)(...
通常
59%

レイヤー10(2)(...
通常
100%

How to express soft focus

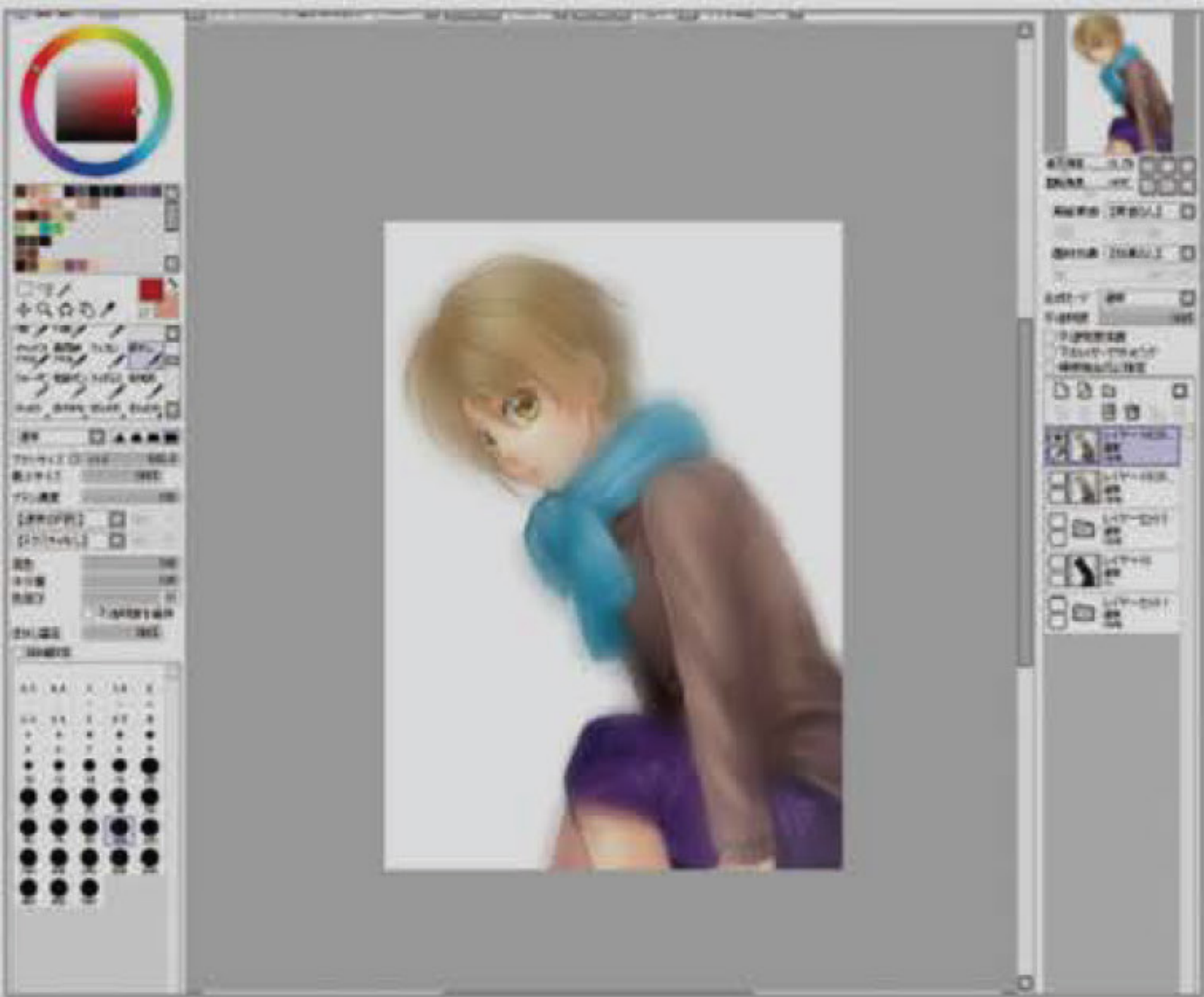
Soft focus is a technique that uses special lenses and filters when taking pictures to make the bright areas of the image blur and soften the image. By using the blur tool in SAI, you can reproduce soft focus and give the image a soft impression.

1 Duplicate the image you want to apply soft focus to, as described in 1 on page 128. By the way, in the case of an image that has been painted separately for each layer, merge all of them once and then duplicate them.

Layer 10(2)...
Usually
100%

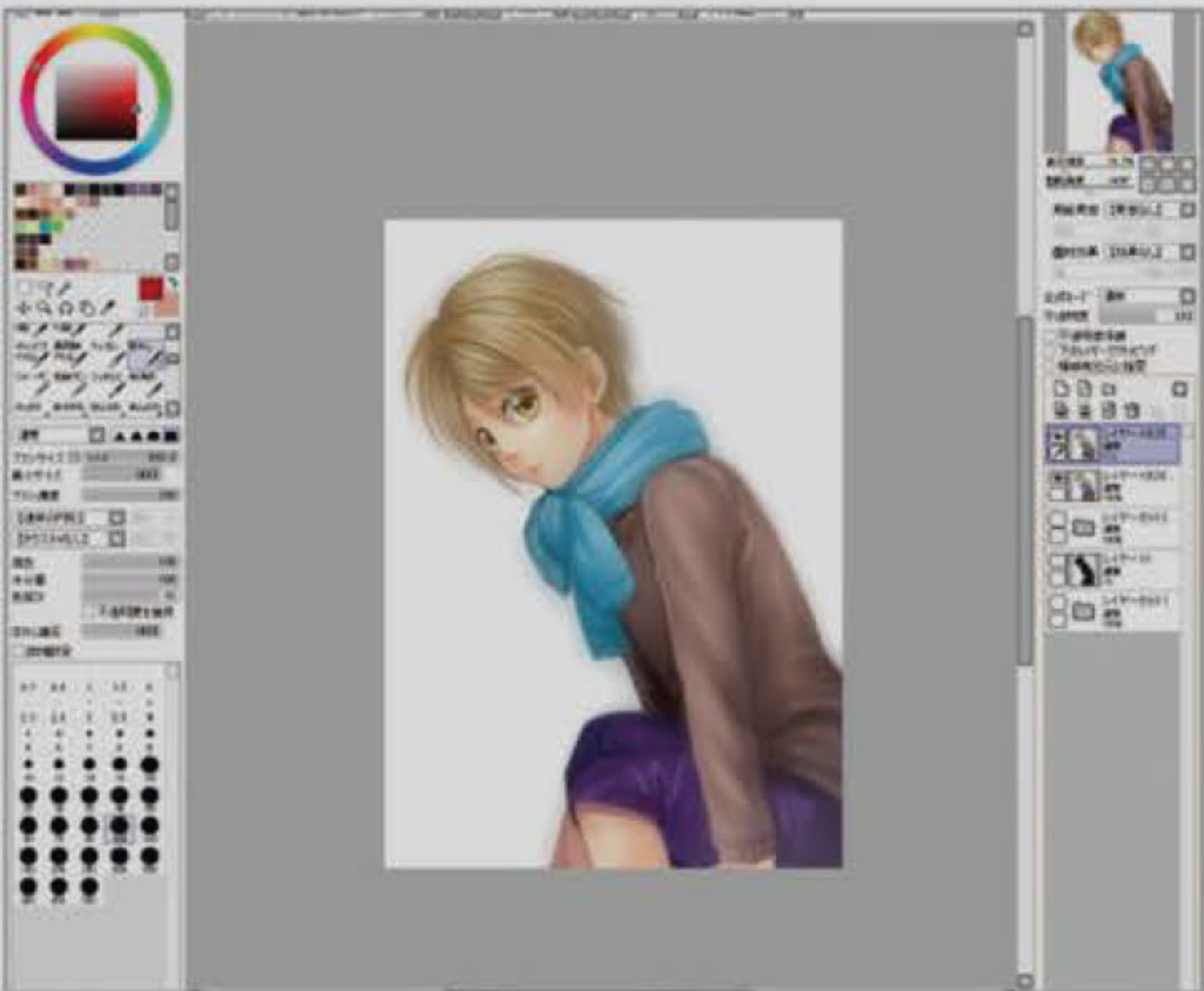
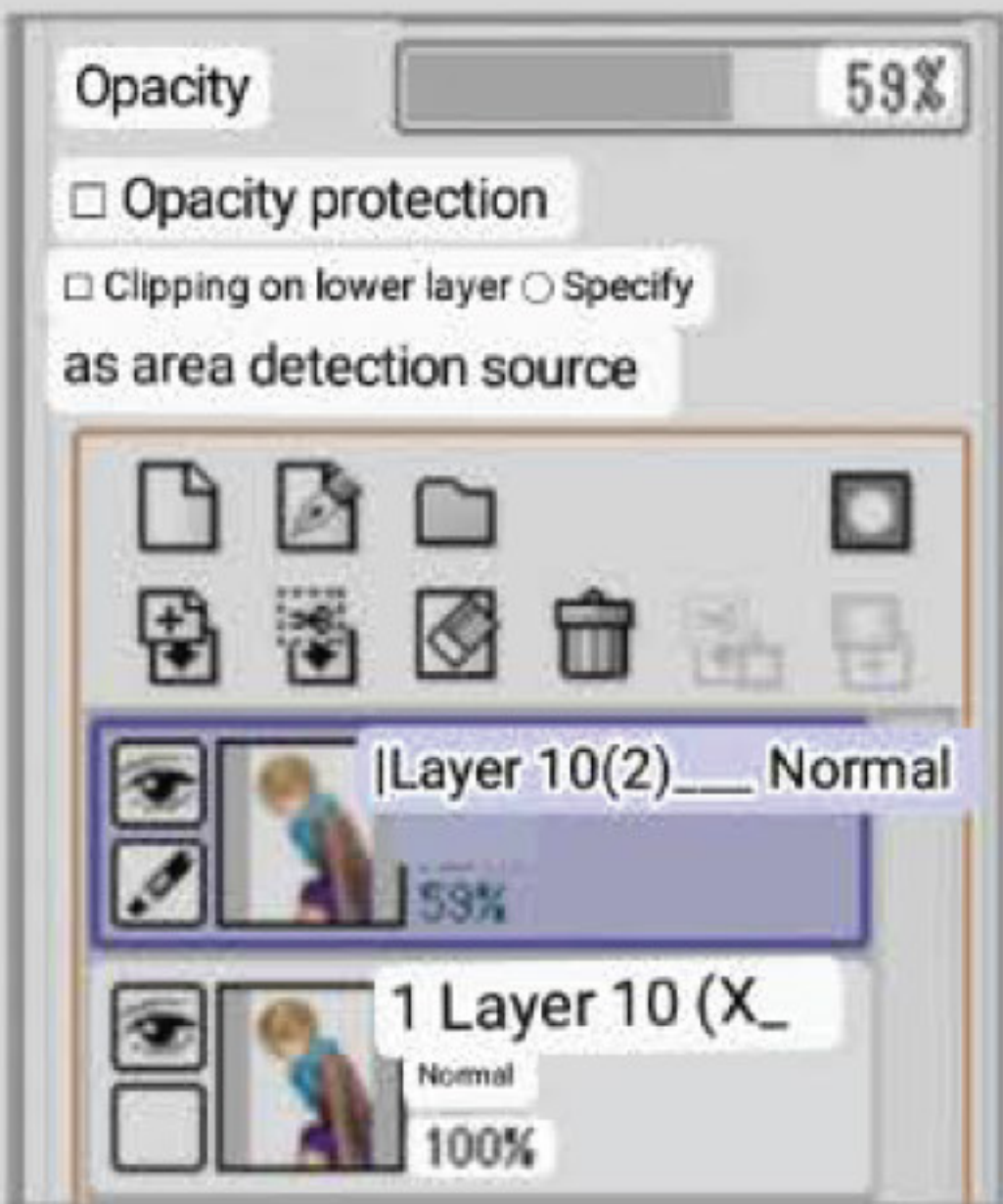
Layer 10(2)...
usually
100%

2 Select the Blur tool, set the brush size to 100 and the minimum size to 100%, and tap the brush around the edge of the character.

usually BAAAD
brush size 10 100.0
Minimum Size 100%
Brush Density 100
normal circle]
[no texture]
Moisture content 100
stretched 80
■ Maintain opacity
Hoshipen pressure 100%

3 Once it is blurred to some extent, lower the opacity of the layer and adjust the degree of blur to your liking (in this state, the opacity is 59%).

Opacity 59%
□ Opacity protection
□ Clipping on lower layer ○ Specify as area detection source

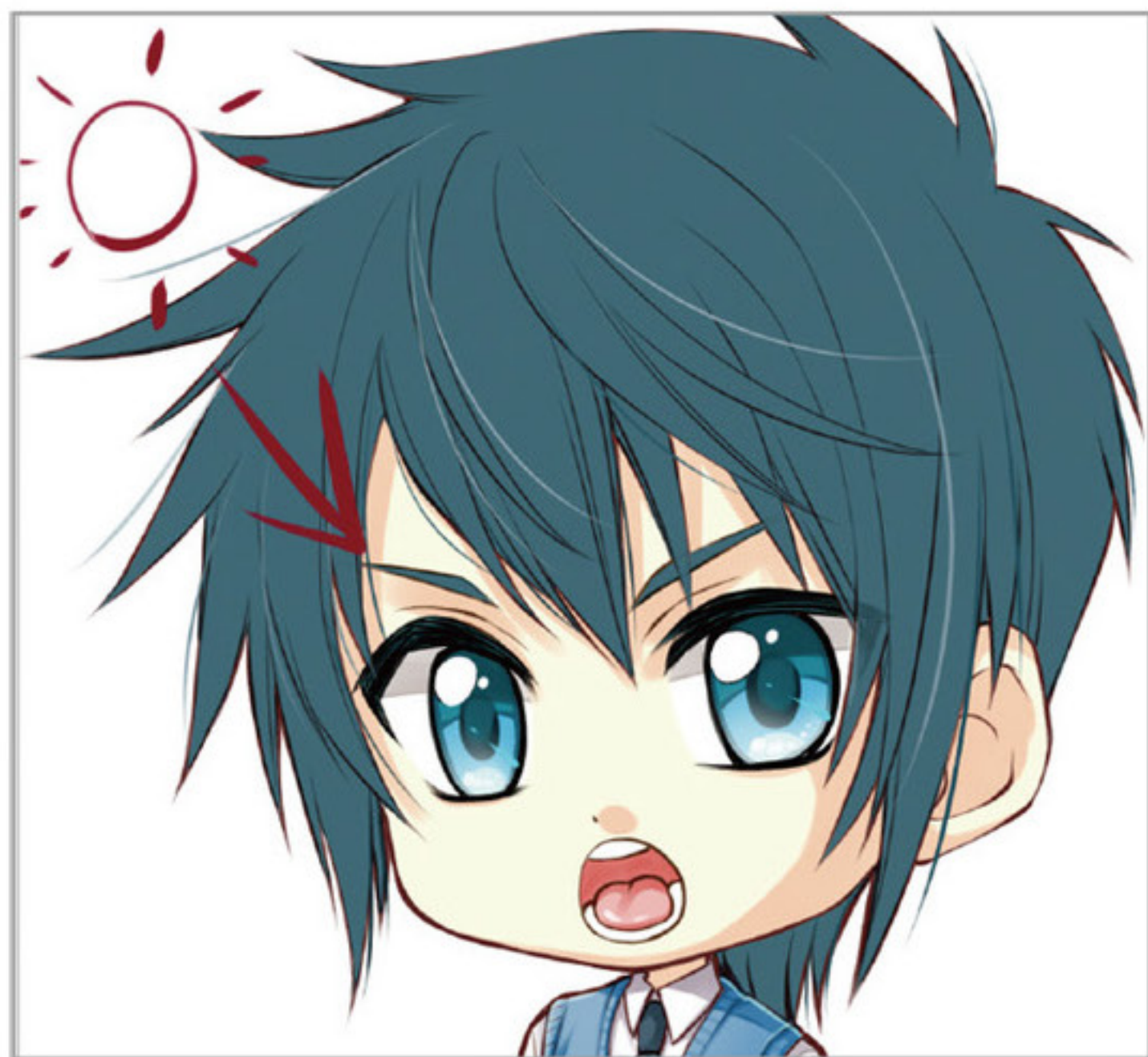
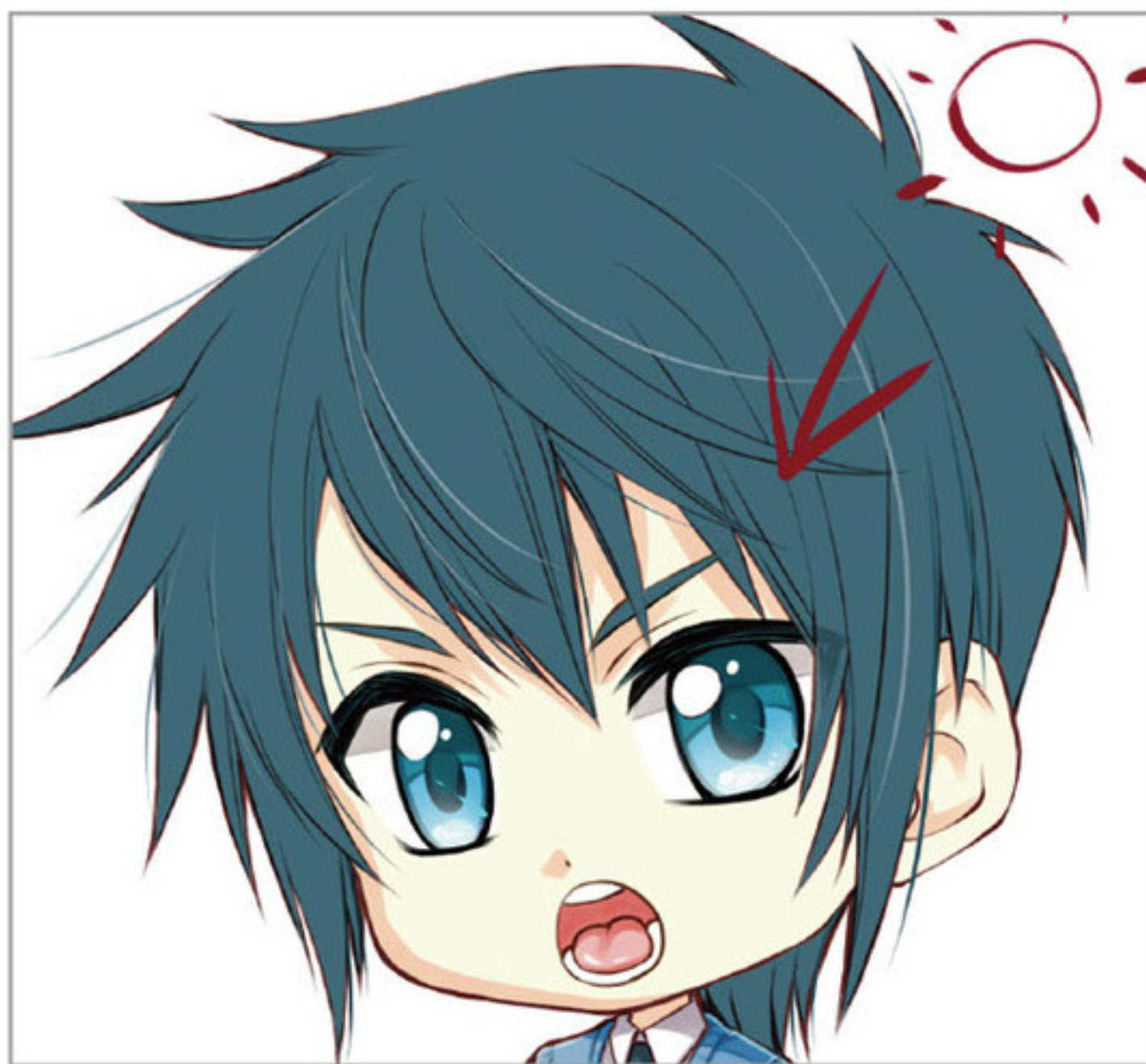
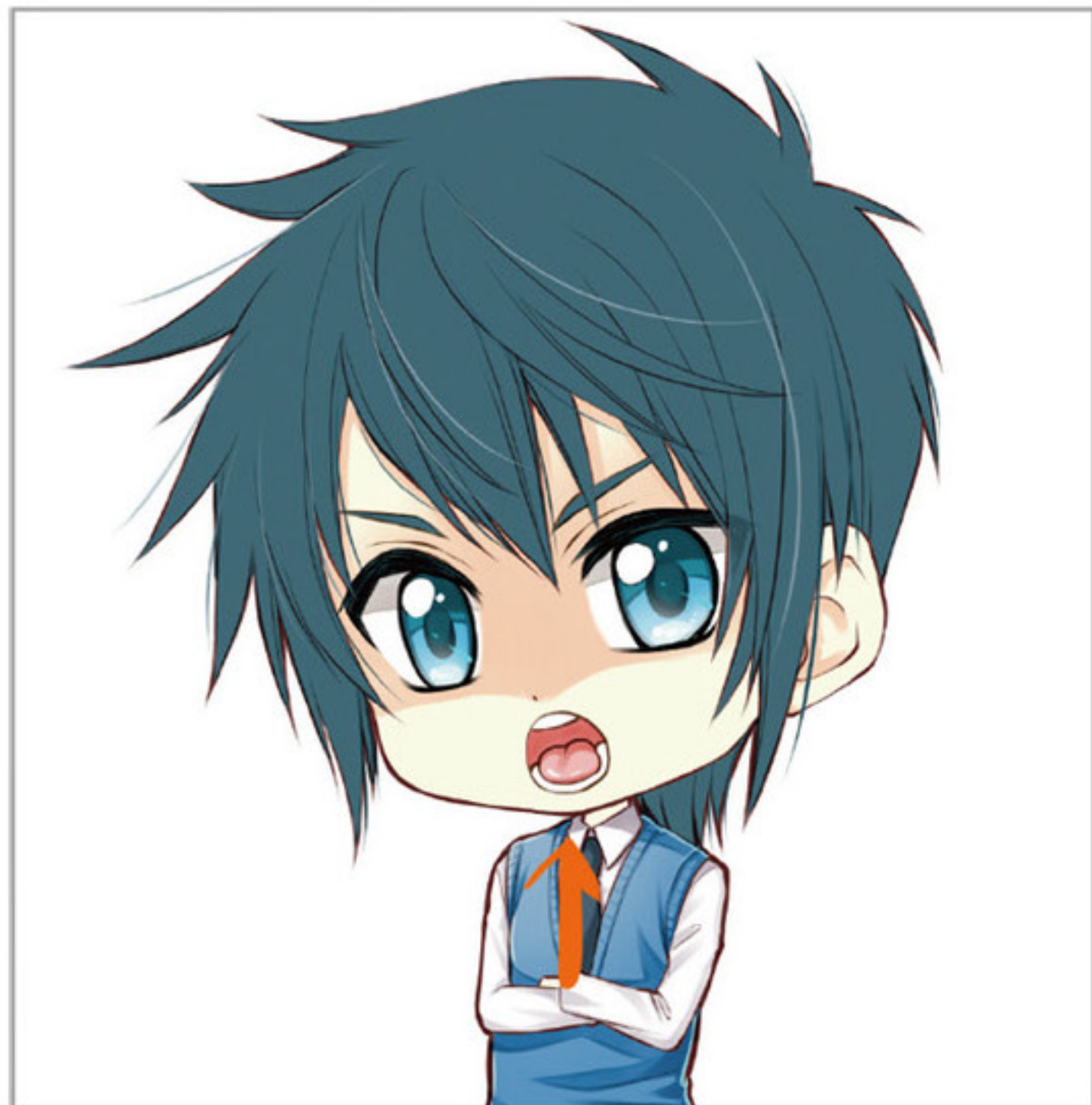
|Layer 10(2)___ Normal
59%

1 Layer 10 (X_
Normal
100%

ライティングの表現方法

色塗りをする際に大切なことは、「光源（光の位置）がどこにあるのか」を意識することです。同じイラストでも、光源の位置によって明るく塗る場所と、暗く塗る場所が変わりますので、色塗りに入る前に、必ず光源を決めておくようにしましょう。

　塗り始める前に、必ず光の当たる方向、いわゆるライティングを決めましょう。ライティングは、光の出所である光源を定めることでもあり、光源によって影の位置が変わります。そのため、光源が定まっていないと、絵が不自然になってしまいます。

　ライティングによる影の入れ方は、光の当たっている実物をよく観察するのが手っ取り早いでしょう。人の顔を観察したり、フィギアやぬいぐるみなどにライトを当てて、影の入り方を確認するとよいと思います。

● 左側前面から照らされた場合

● 右側前面から照らされた場合

● 真下から照らされた場合

● 後ろ側から照らされた場合

How to express lighting

The important thing when coloring is to be aware of where the light source (light position) is. Even in the same illustration, areas to be painted brightly and areas to be painted dark will change depending on the position of the light source, so be sure to decide the light source before starting coloring.

Before you start painting, be sure to decide the direction in which the light hits, the so-called lighting. Lighting also defines the light source from which the light originates, and the position of the shadow changes depending on the light source. Therefore, if the light source is not fixed, the picture will look unnatural.

The easiest way to add shadows with lighting is to observe the actual object under the light. I think it's good to observe people's faces, shine light on figures and stuffed animals, and check how shadows are cast.

- When illuminated from the left front

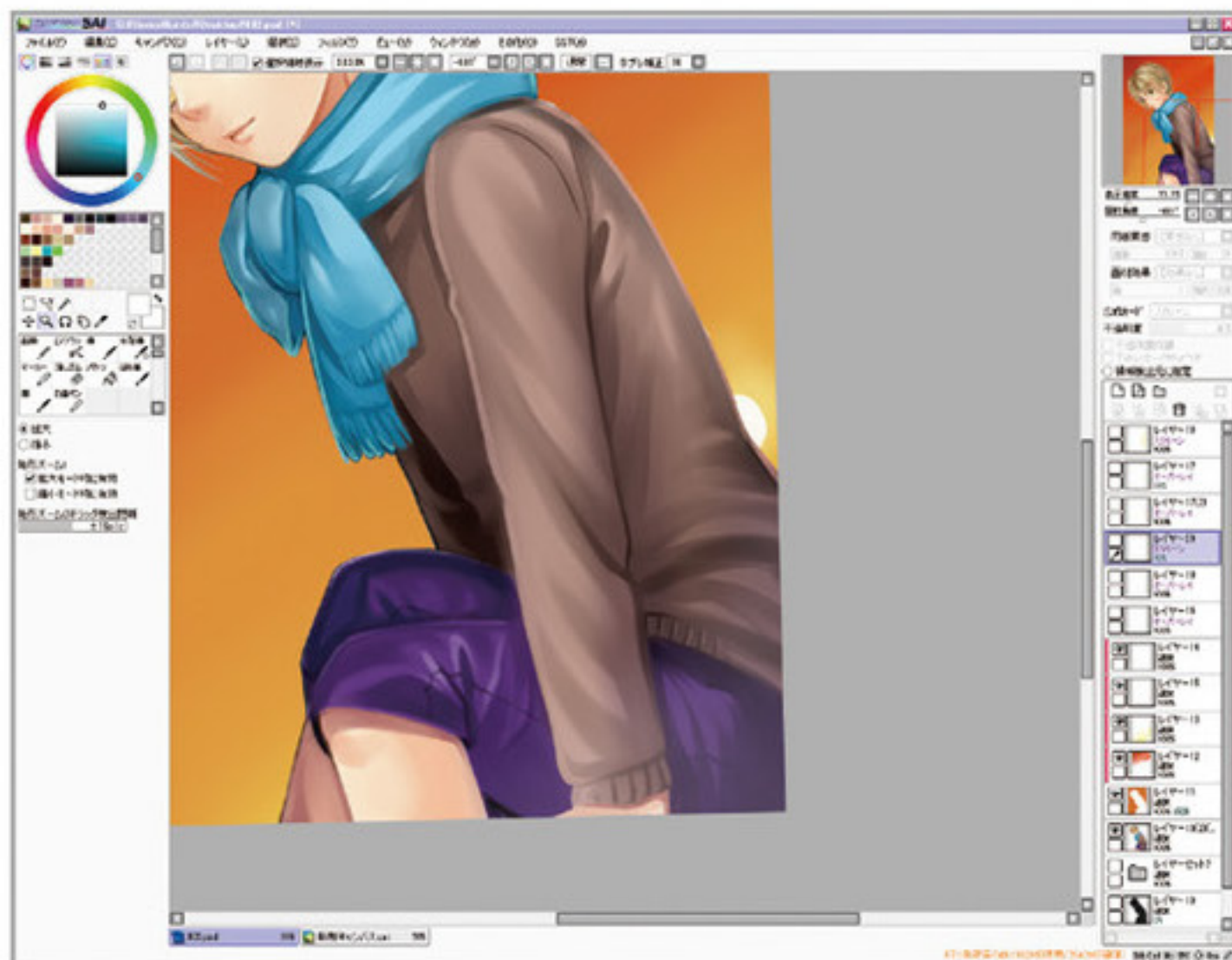
- When illuminated from the right front

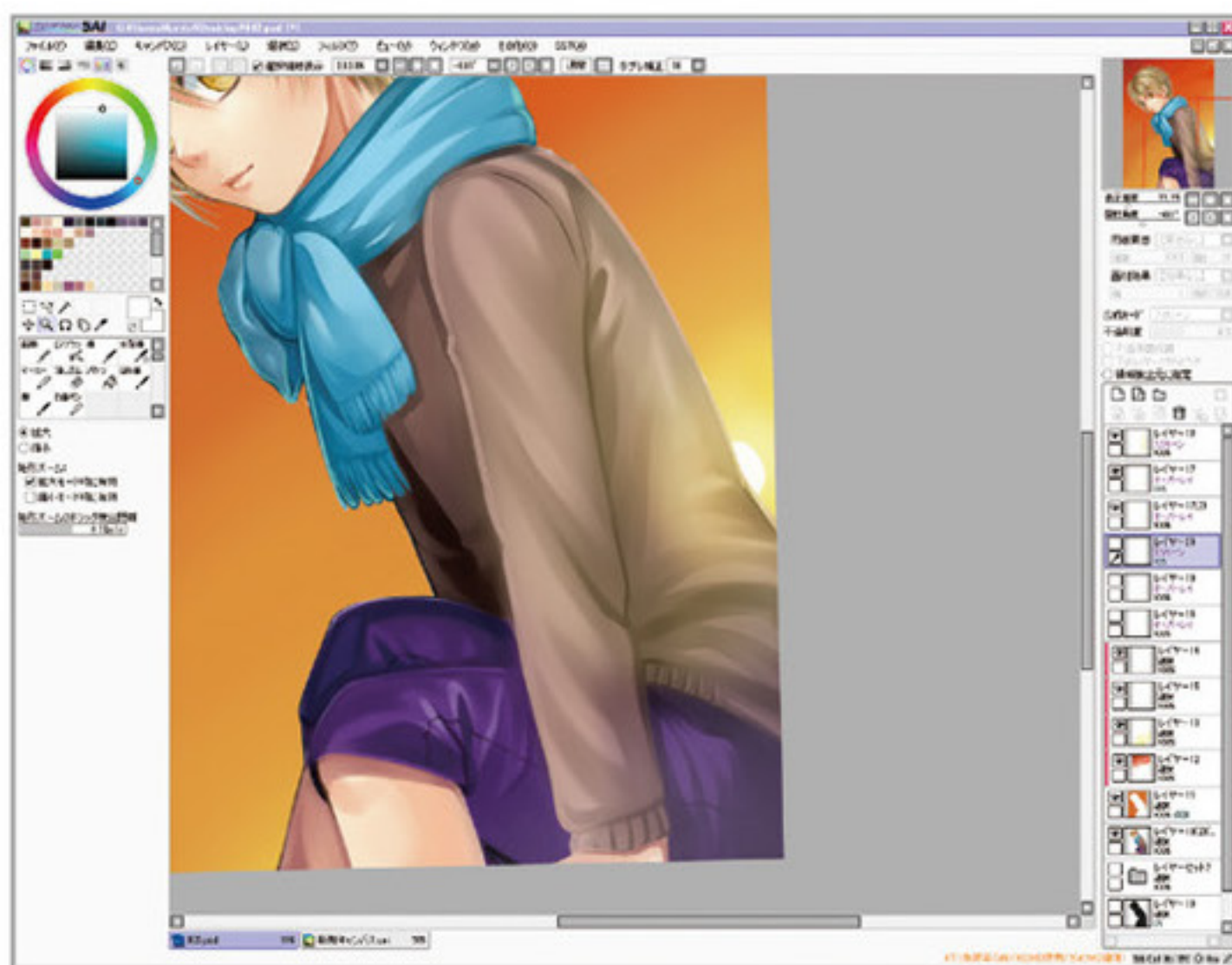
- When illuminated from directly below

When illuminated from behind

ハレーションの表現方法

ハレーションは、強い光の当たった部分が白くぼやける現象で、逆光で写真を撮った場合などに起きます。ハレーションとともに、フレアと呼ばれる円形の光が写り込むこともあり、イラストで再現すると、光のある印象的な味わいが生まれます。

1 まず、白に近い色で太陽を描き込みます（ここではレイヤー15に描き込んでいます）。そのレイヤーの下に「通常」レイヤーを作成し、太陽が黄色く光っている感じのグラデーションを塗っていきます。

2 レイヤーパレットの一番上に、レイヤーを新規作成し、合成モードを「スクリーン」にします。

ここに、ぼけたブラシを使って、少し黄色っぽい色で、強く発光している雰囲気が出るよう、丸く色を乗せます。

合成モードを「スクリーン」にして描かれた、太陽の周りの丸い発光

How to express halation

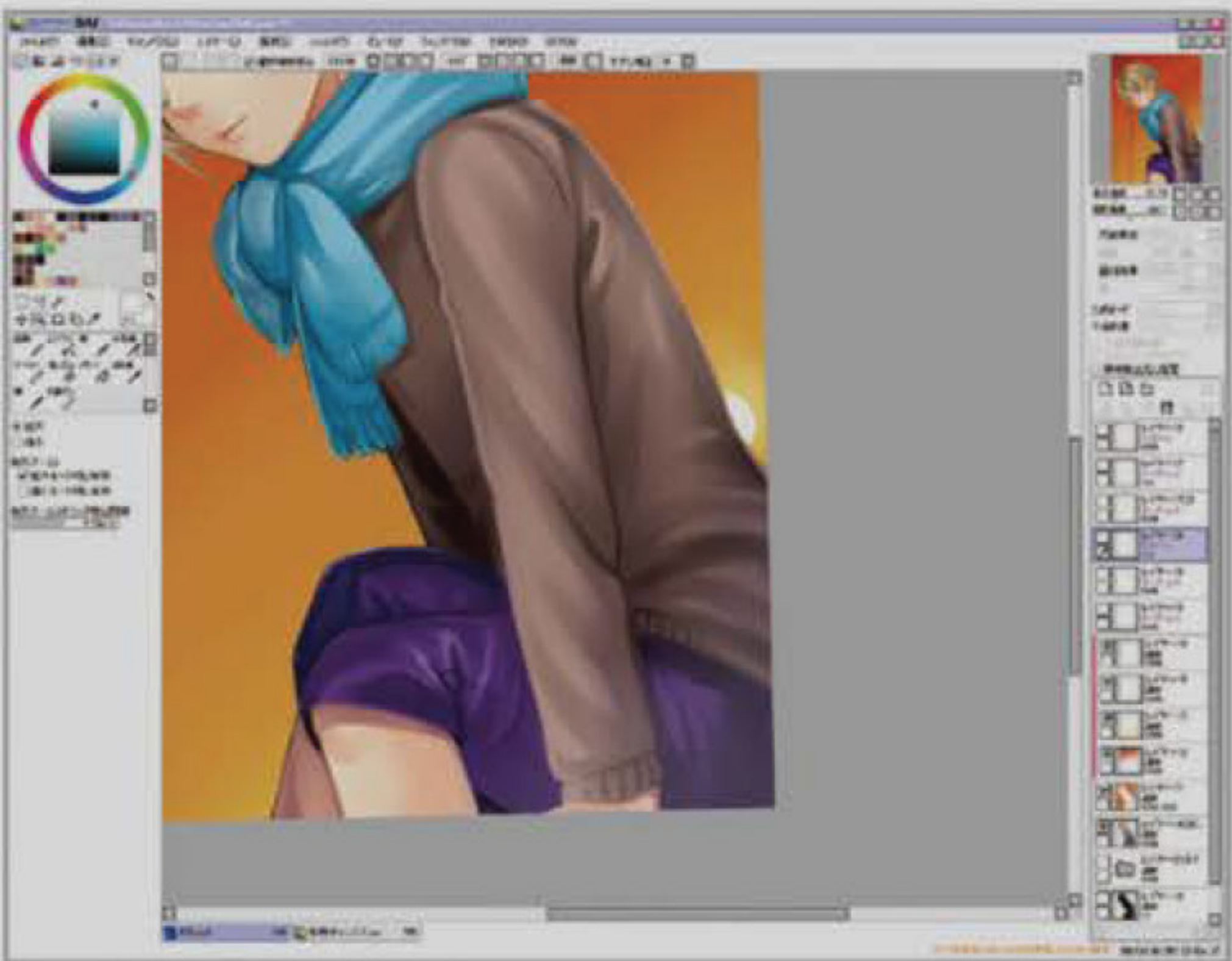
Halation is a phenomenon in which areas exposed to strong light become white and blurred. Along with the halation, a circular light called flare can also be captured, and when reproduced in an illustration, it creates an impressive flavor of light.

1

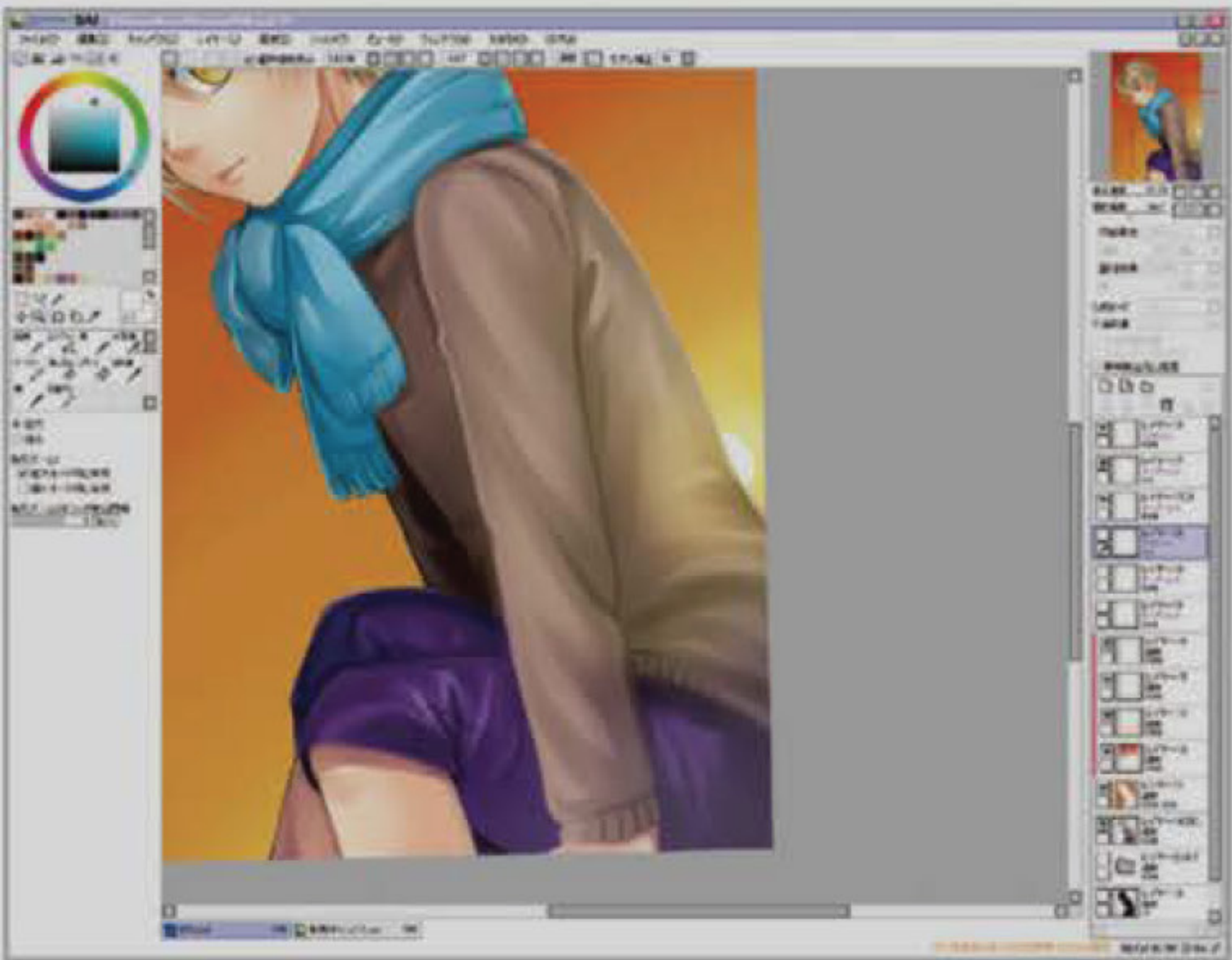
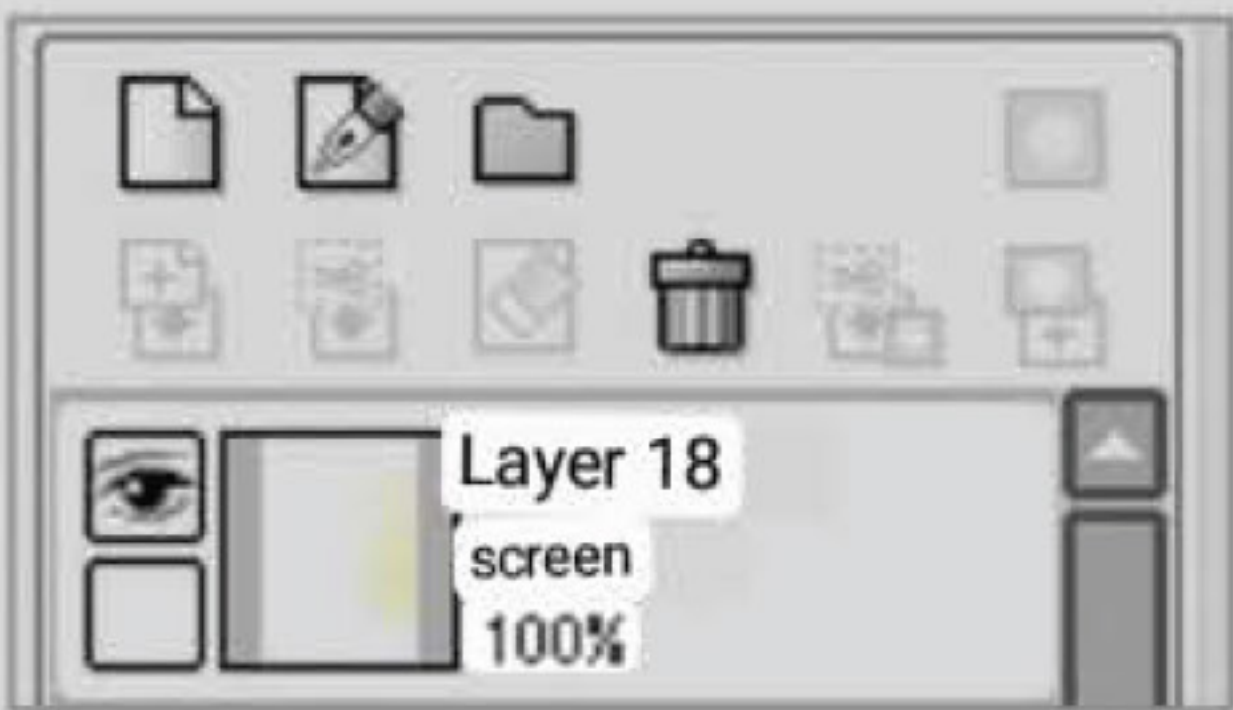
First, I draw the sun with a color close to white (here I draw it on layer 15). Create a "Normal" layer below that layer and paint in a gradation that makes the sun glow yellow.

layer 15
Usually
100%

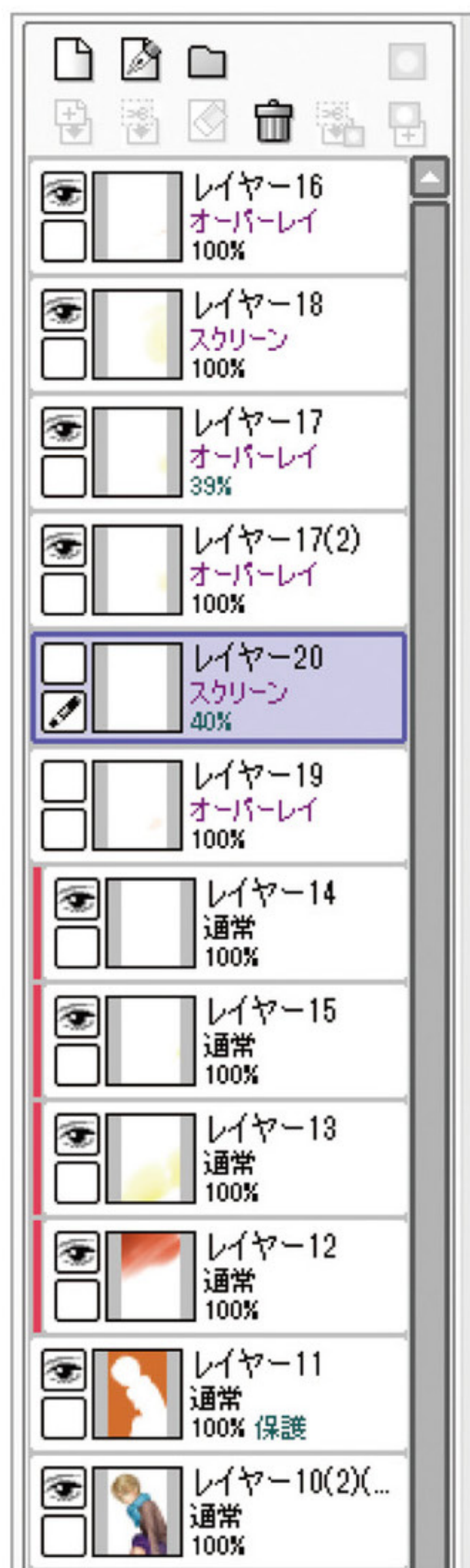
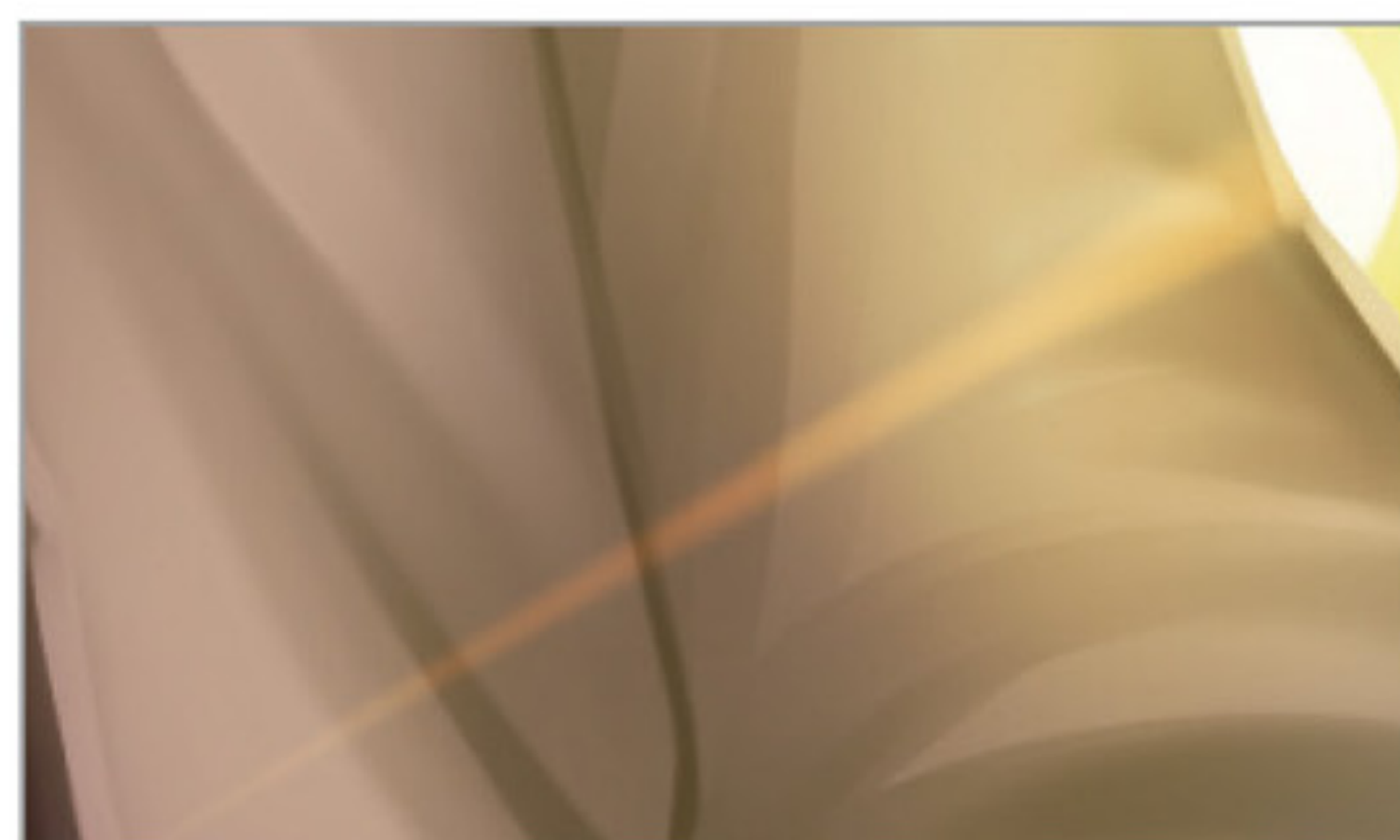
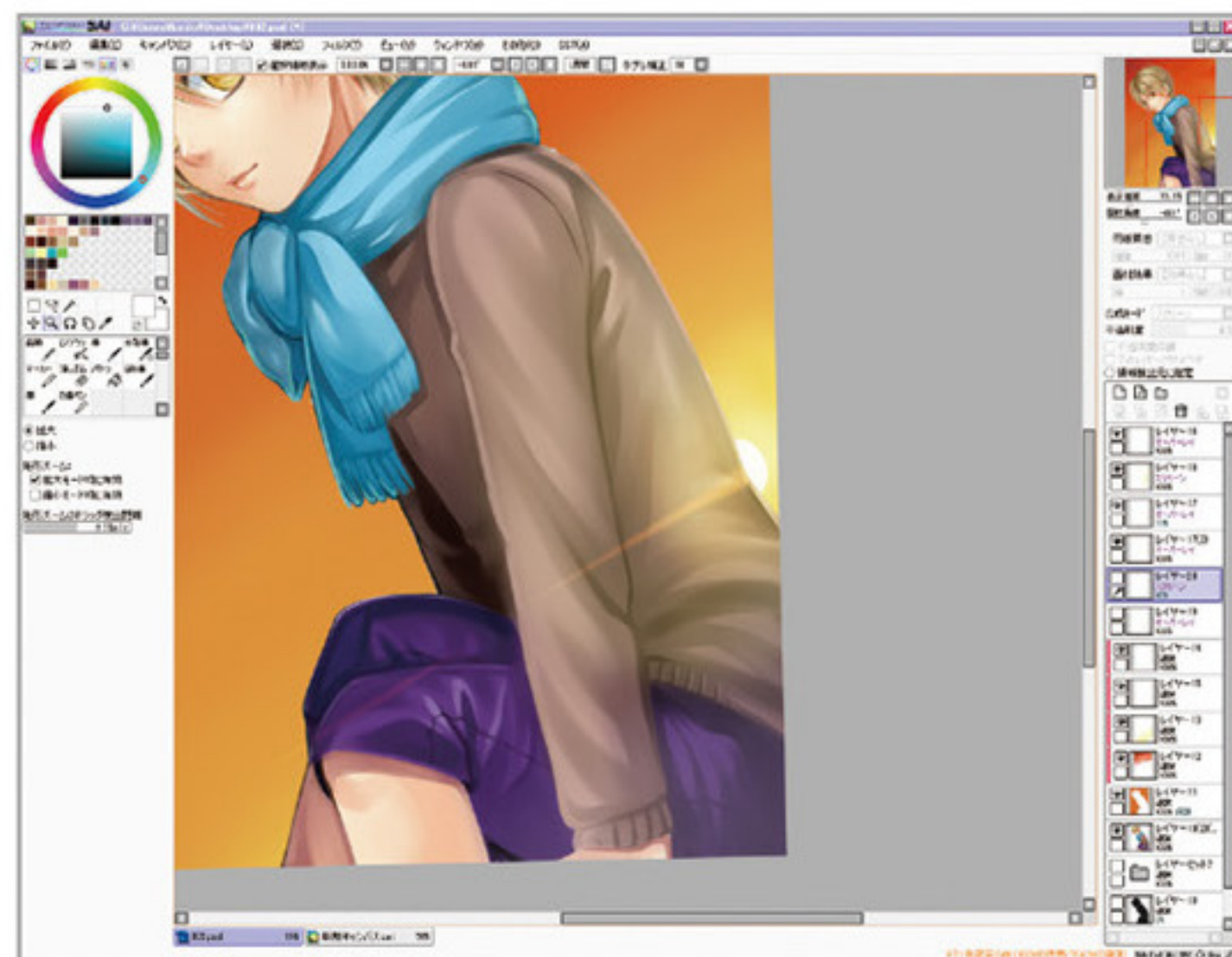
layer 13
Usually
100%

Layer 12 |
Normal
100%

2

At the top of the layer palette, create a new layer and set the blending mode to "screen". Here, using a blurry brush, add a circle < color to create a slightly yellowish color and a strong luminous atmosphere.

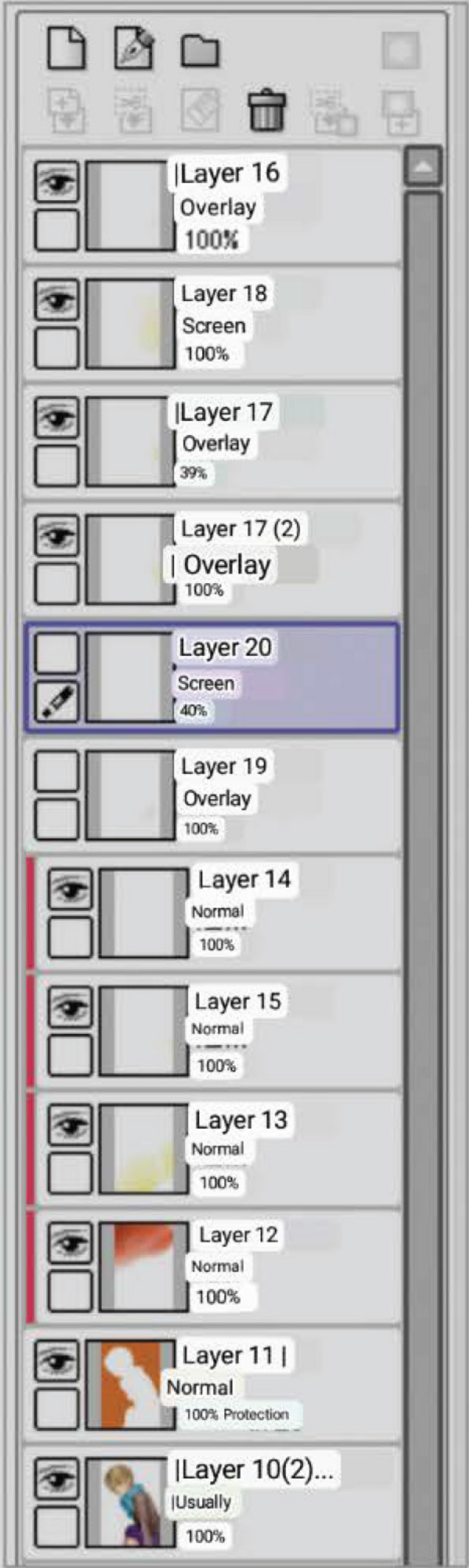
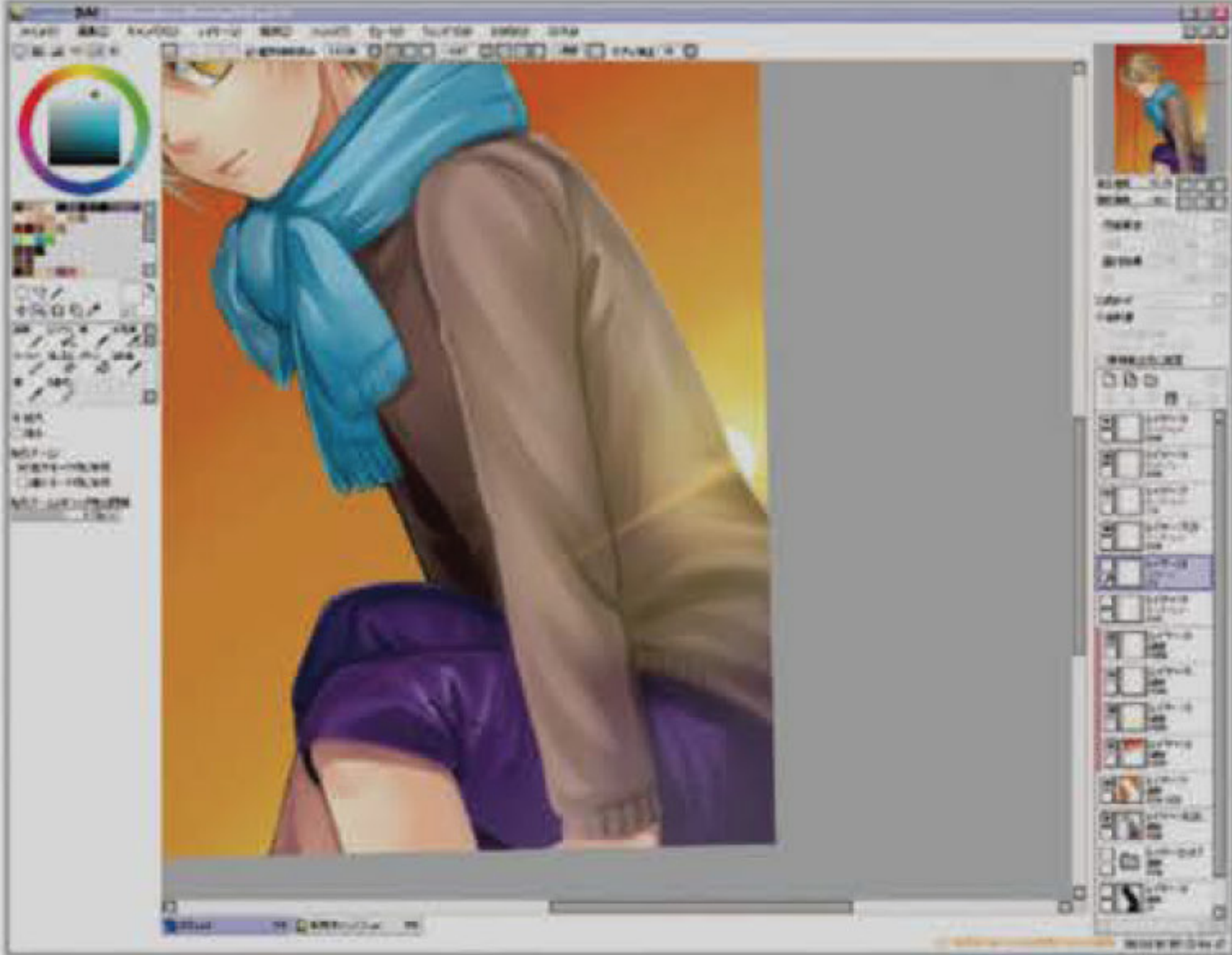
Layer 18
screen
100%

"Round luminescence" around the sun drawn with blending mode set to "Screen"

3 **2**で作ったレイヤーパレットの上に新しいレイヤーを作成し、合成モードを「オーバーレイ」にします。ここにハレーションで出来る光の線を、ぼけたブラシで描き足します。

レイヤー16 オーバーレイ 100%
レイヤー18 スクリーン 100%
レイヤー17 オーバーレイ 39%
レイヤー17(2) オーバーレイ 100%
レイヤー20 スクリーン 40%
レイヤー19 オーバーレイ 100%
レイヤー14 通常 100%
レイヤー15 通常 100%
レイヤー13 通常 100%
レイヤー12 通常 100%
レイヤー11 通常 100% 保護
レイヤー10(2)(… 通常 100%

この時点でのレイヤー構造はこのようになります

光の強さ、ハレーション具合が不自然にならないよう、イラストや全体の雰囲気に合わせて調整してください

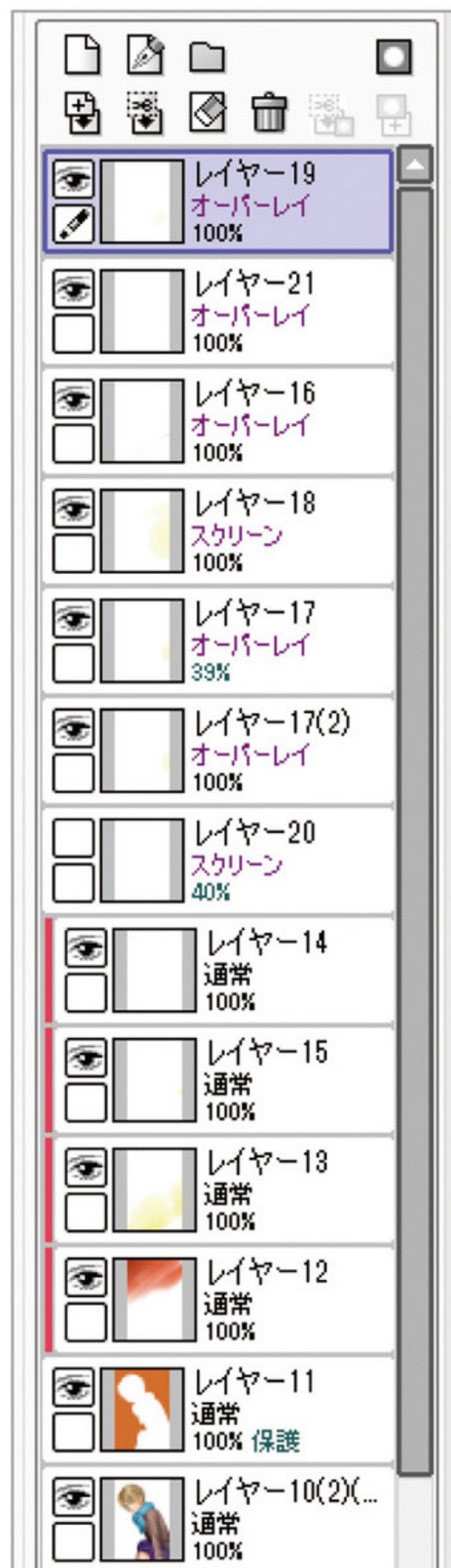
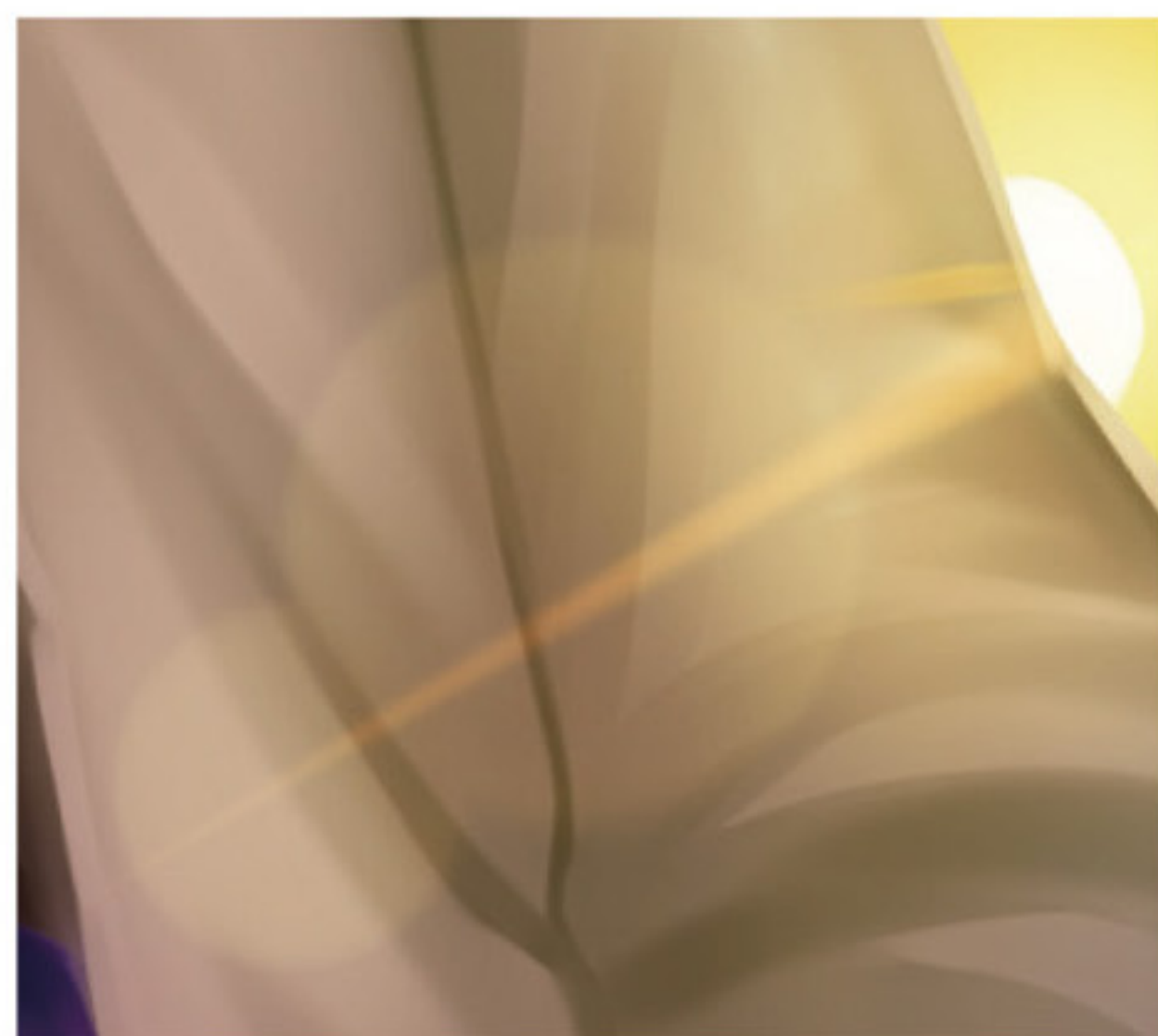
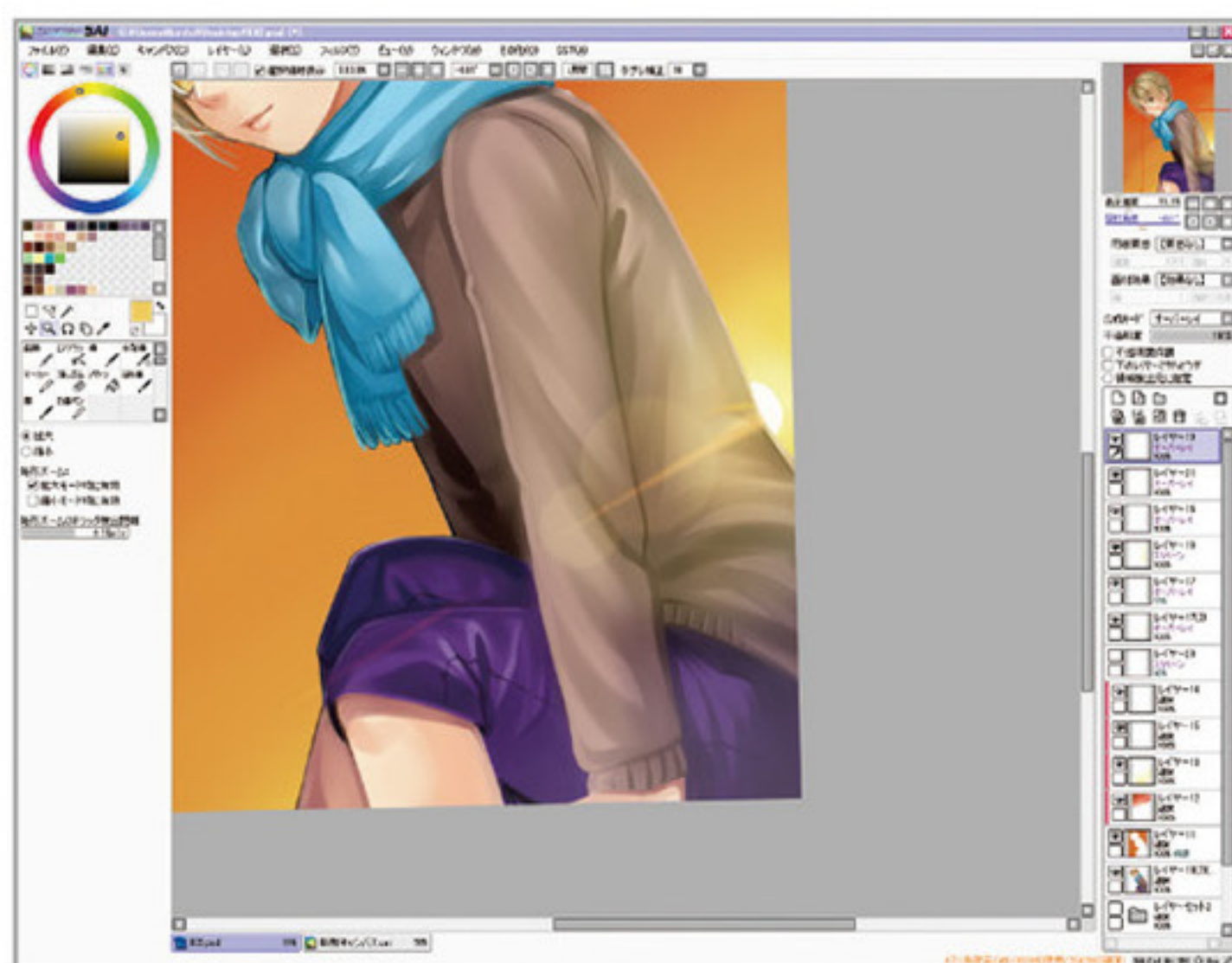
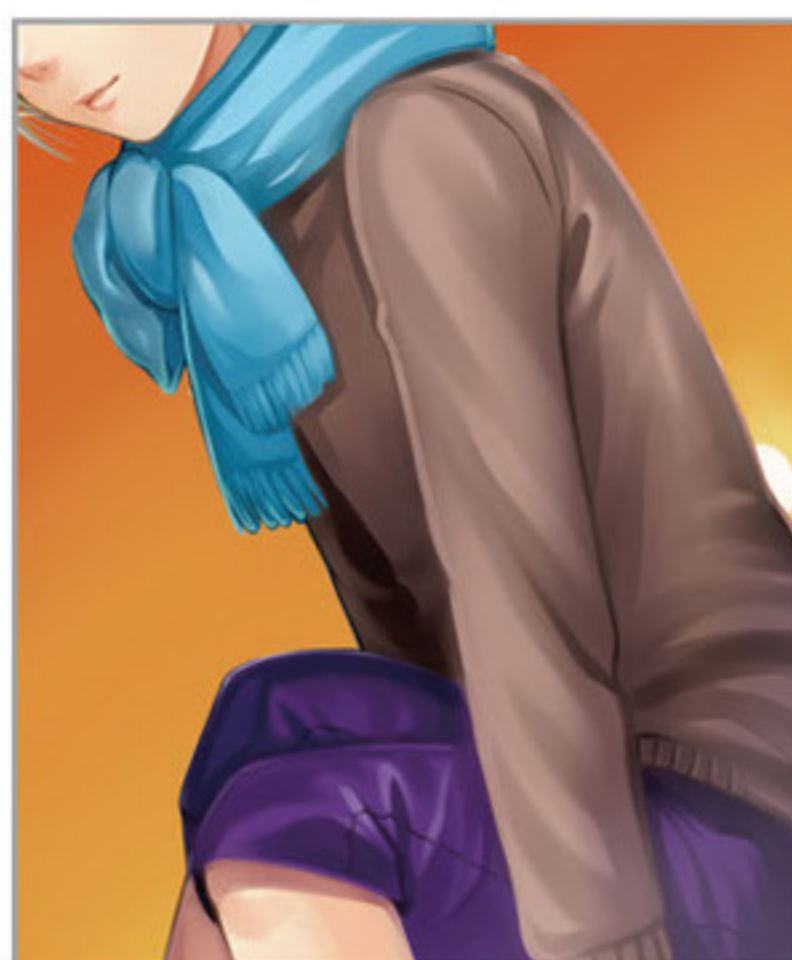
3

Create a new layer on top of the layer palette you made in step 2, and set the blending mode to "Overlay". Add the lines of light created by halation here with a blurred brush.

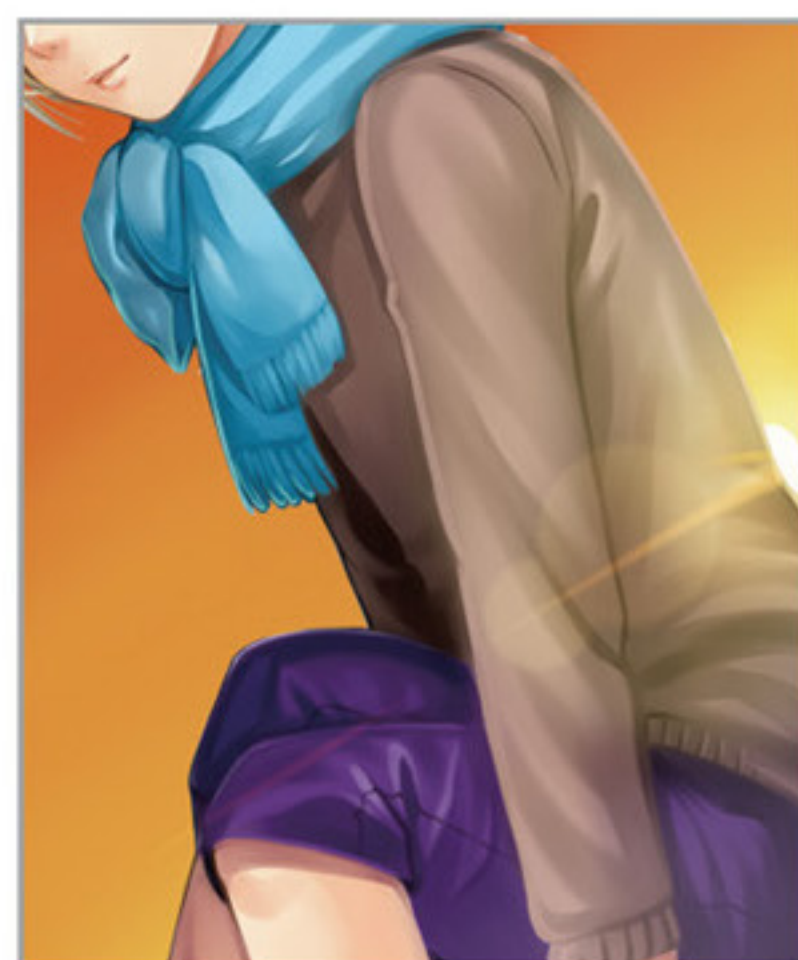
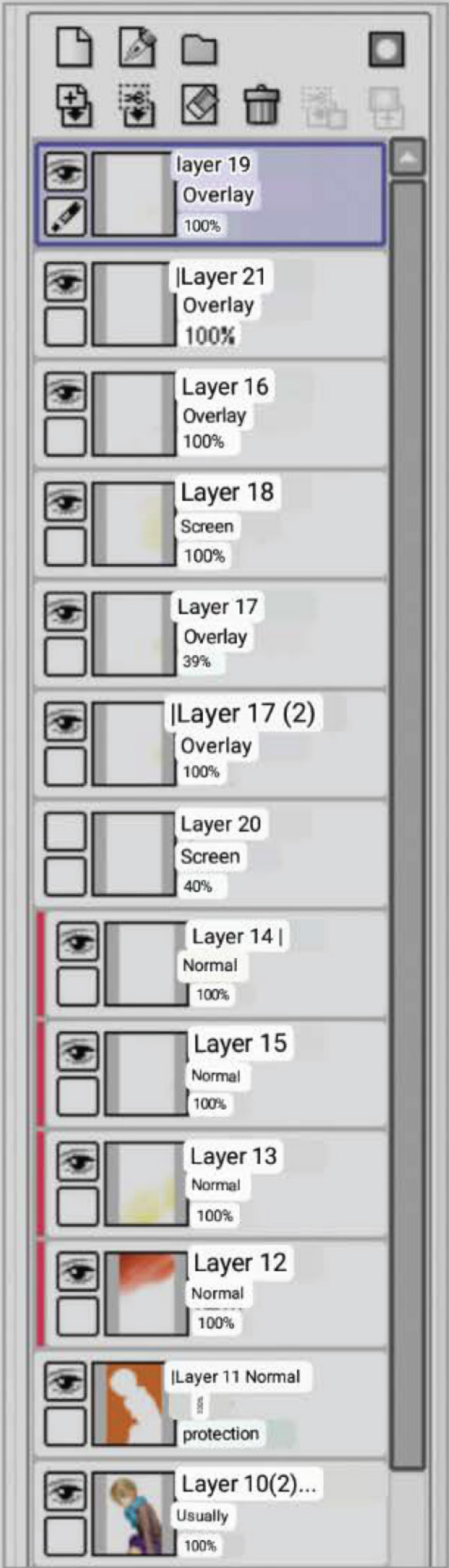
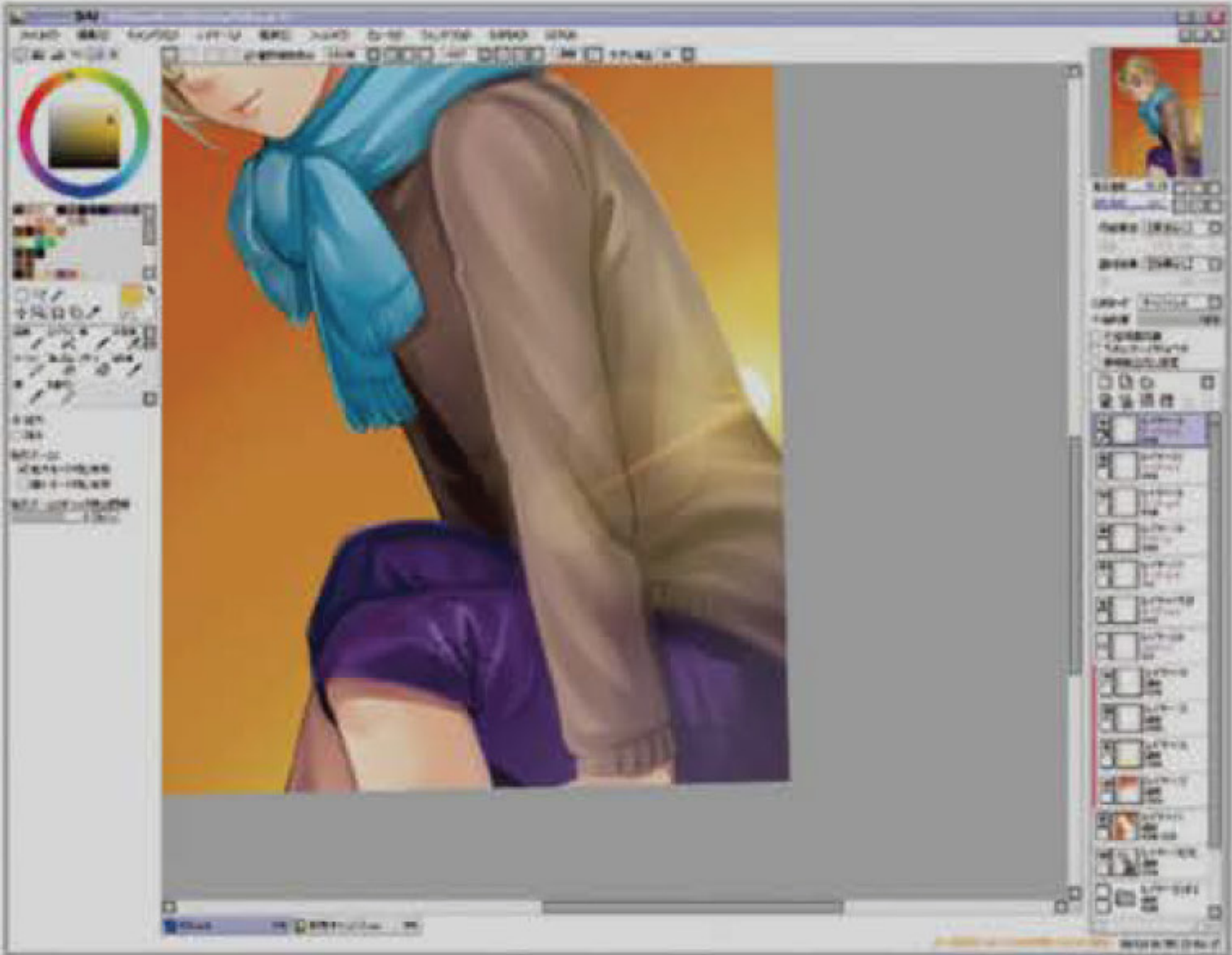
Layer 16
Overlay
100%
Layer 18
Screen
100%
Layer 17
Overlay
39%
Layer 17 (2)
Overlay
100%
Layer 20
Screen
40%
Layer 19
Overlay
100%
Layer 14
Normal
100%
Layer 15
Normal
100%
Layer 13
Normal
100%
Layer 12
Normal
100%
Layer 11
Normal
100% Protection
Layer 10(2)...
Usually
100%

The layer structure at this point looks like this
Become

Adjust the intensity of light and halation according to the illustration and overall atmosphere so that it does not look unnatural.

4

最後にもう一枚レイヤーを作り、「オーバーレイ」にして、ぼけていないブラシで丸を描き、不透明度を下げれば完成です。ハレーションのイメージは、インターネットで、「ハレーション」や「フレアレンズ」をキーワードに検索すると、いろいろな画像が出てくるので、参考しながら描いてみてください。

レイヤー19 オーバーレイ 100%
レイヤー21 オーバーレイ 100%
レイヤー16 オーバーレイ 100%
レイヤー18 スクリーン 100%
レイヤー17 オーバーレイ 39%
レイヤー17(2) オーバーレイ 100%
レイヤー20 スクリーン 40%
レイヤー14 通常 100%
レイヤー15 通常 100%
レイヤー13 通常 100%
レイヤー12 通常 100%
レイヤー11 通常 100% 保護
レイヤー10(2)(... 通常 100%

ハレーションを表現するために使ったレイヤーの一覧。同じレイヤーを複製し、効果を見ながら最終調整している。また、描いてみたものの最終的に非表示にしたレイヤーもある

フレアレンズの丸い光

ハレーションなし

ハレーションあり

4

Finally, make another layer, set it to "Overlay", draw a circle with a non-blurred brush, lower the opacity and you're done. For images of halation, if you search the keywords "halation" or "flare lens" on the Internet, various images will appear, so please draw while referring to them.

List of layers used to express halation. Duplicate the same layer and make final adjustments while looking at the effect. There are also layers that I tried to draw but ended up hiding.

flare lens round light

No halation

With halation

途切れた線の塗り潰し方

線の端が閉じた線画は、自動選択ツールを使って簡単に選択でき、レイヤーごと塗り潰したり、バケツを使って塗り潰すことができます。しかし、線が途切れていると自動選択ツールが使えません。ここでは、その場合の対処法を紹介します。

1

線が途切れていると、自動選択ツールが使用できません。範囲の狭いものであれば、筆などで直接塗り潰せばよいのですが、ここでは、線が途切れて描かれた瞳をバケツで塗り潰したい場合を例に見てみましょう。

2

まず、線画の描いてある「表情」レイヤーの下に、レイヤーを新規作成します。

このレイヤーに、瞳の線が途切れている部分をつなぐように線を描き入れます。線画で瞳を描く時と同様に、鉛筆で細い線を弾いています。

わかりやすいように、水色で描いてみました。

「表情」レイヤーの下に線を描くため、レイヤーを新規作成する

線画を描く際と同じような線で、線画の下に作成した、新規レイヤーに途切れた線の部分を描き入れる

How to fill broken lines

Line art with closed line ends can be easily selected using the automatic wand tool, and can be filled by layer or using a bucket. However, if the line is interrupted, the automatic selection tool cannot be used. This section describes how to deal with such cases.

1 If the line is broken, the automatic selection tool cannot be used. If the area is narrow, you can paint it directly with a brush or the like, but here, let's take an example where you want to fill in the pupil drawn with a broken line with a bucket.

2 First, under the "expression" layer where the line drawing is drawn, Create a new layer. Draw a line on this layer to connect the discontinued part of the eye line. I draw thin lines with a pencil in the same way as when drawing eyes with line art. I drew it in light blue to make it easier to understand.

pencil airbrush brush watercolor pen
marker eraser packet 塗り筆
筆 event
usually
Brush size x 10 2.6
Minimum size 0%
brush density 100
[Normal circle] 強さ 50
[No texture] Detailed 強さ 95
settings
Drawing Quality 4 (quality first)
Contour Hardness 81
Minimum concentration 0
Maximum Concentration Pen Zhueng 100%
pen pressure hard soft 20
Pressure Density Size Color

Draw the part of the broken line on a new layer created under the line art with the same lines as when drawing the line art.

expression
Multiply
100%
Layer 1
Usually
100%

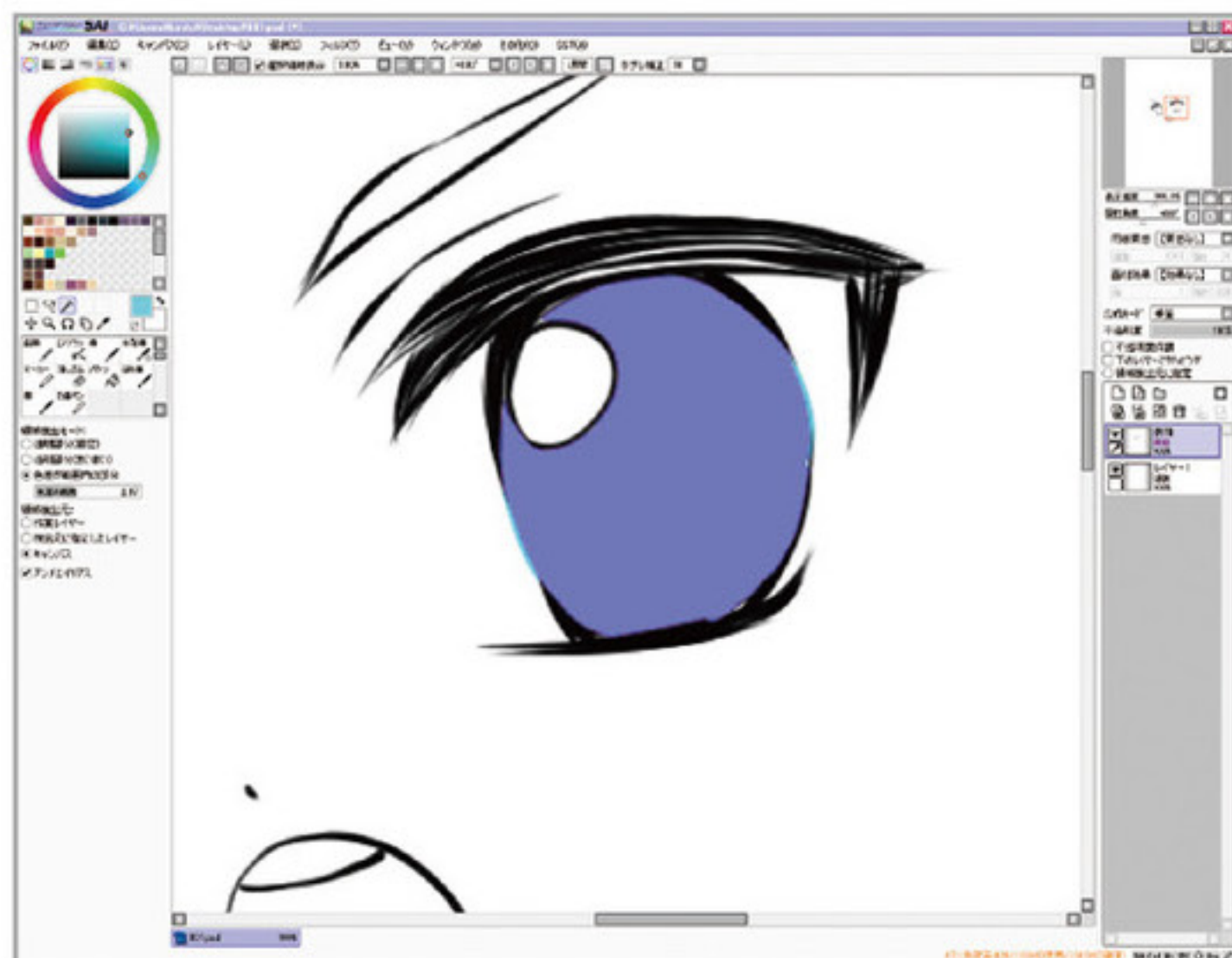
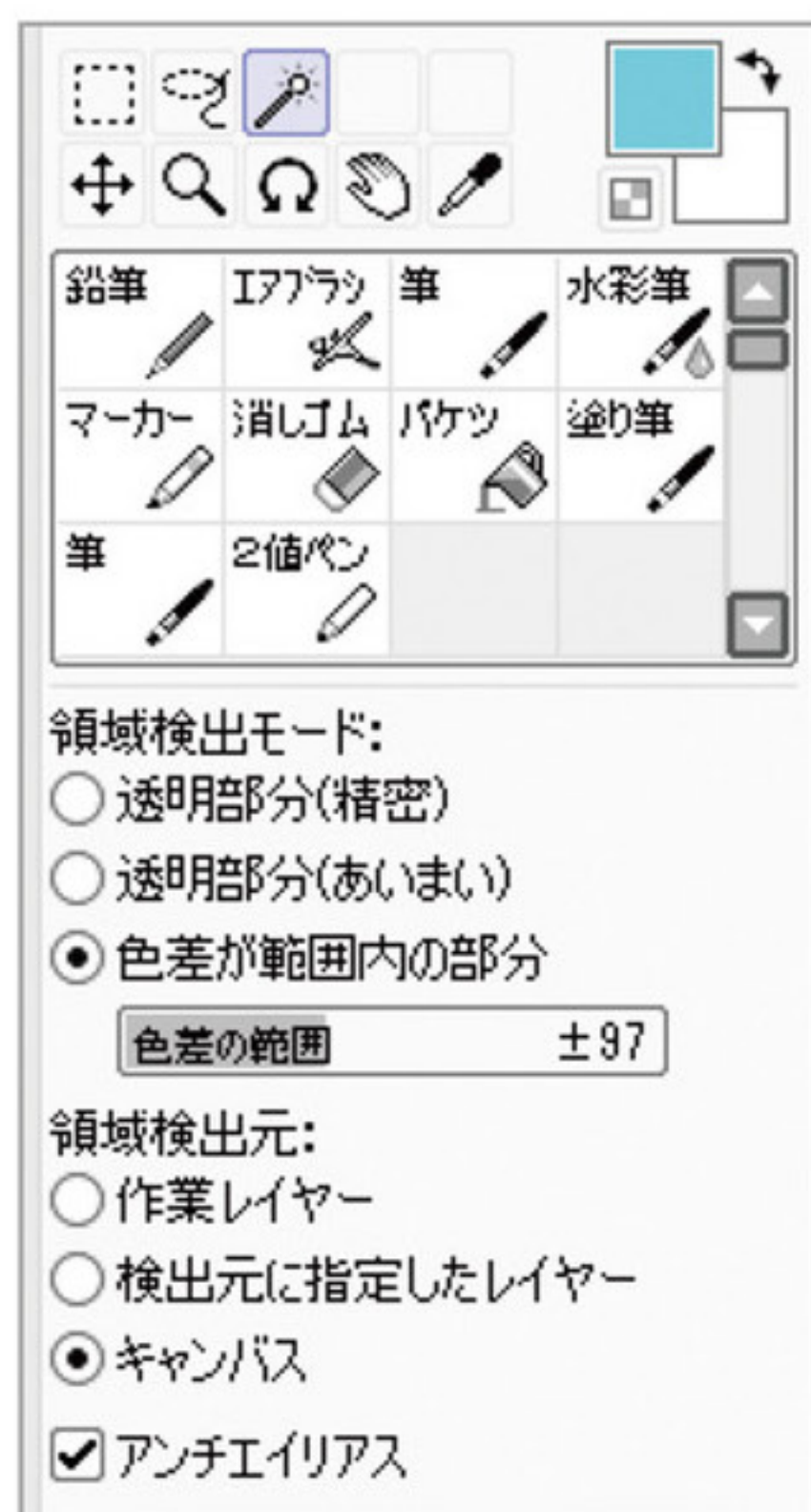
Create a new layer to draw a line under the "expression" layer

3

自動選択ツールを選び、「領域検出モード」は「色差が範囲内の部分」にチェックを、「領域検出元」は「キャンバス」にチェックを入れます。

これで瞳の部分をクリックすると、きれいに選択できるので、バケツで塗り潰しましょう。

鉛筆 エアブラシ 筆 水彩筆
マーカー 消しゴム バケツ 塗り筆
筆 2値ペン

領域検出モード:
透明部分(精密)
透明部分(あいまい)
色差が範囲内の部分
色差の範囲 ±97
領域検出元:
作業レイヤー
検出元に指定したレイヤー
キャンバス
アンチエイリアス

4

バケツで塗り潰したら、選択範囲を解除し、塗り残しを鉛筆や筆などで塗り潰します。

3

Select the automatic selection tool, check "Area detection mode" for "Color difference is within range", and check "Canvas" for "Area detection source".

Now, when you click on the pupil, you can select it cleanly, so let's fill it with the bucket.

pencil airbrush 筆 watercolor pen

marker eraser packet painting

筆 Binary pan

Area detection mode :

Transparent part (Precision)

Transparency (Fuzzy)

Part where the color difference is within the range

Color Difference

|Area Detected From:

○ Working layer

Layer specified as detection source

•Canvas

antialiasing

4

After filling with the bucket, cancel the selection and fill in the unfilled areas with a pencil or brush.

5

応用講座～メイキング

この章では、４つのテーマで描かれたイラストを紹介します。イラストは、絵師として活躍する４名の作家が担当し、ラフから線画、色塗り、仕上げまでの課程をメイキングで学べます。また、様々なテクニックやコツも紹介しています。

美少女イラスト編

ファンタジーイラスト編

水彩画風イラスト編

背景編

5

Advanced course ~ making

This chapter introduces illustrations drawn on four themes. Illustrations are handled by four artists who are active as painters, and you can learn the process from rough to line drawing, coloring, and finishing by making. It also introduces various techniques and tricks.

Beautiful girl illustration

fantasy illustration

Watercolor style illustrations

妖狐

background edit

美少女イラスト編

和の雰囲気漂う美少女イラストのメイキングです。デジタルならではの複製や移動を使った線画の描き方や、肌や服、装飾品などの細やかな着色方法のほか、和傘や金魚など、今までに自分で描いてストックしておいた線画を再利用する方法なども紹介しています。

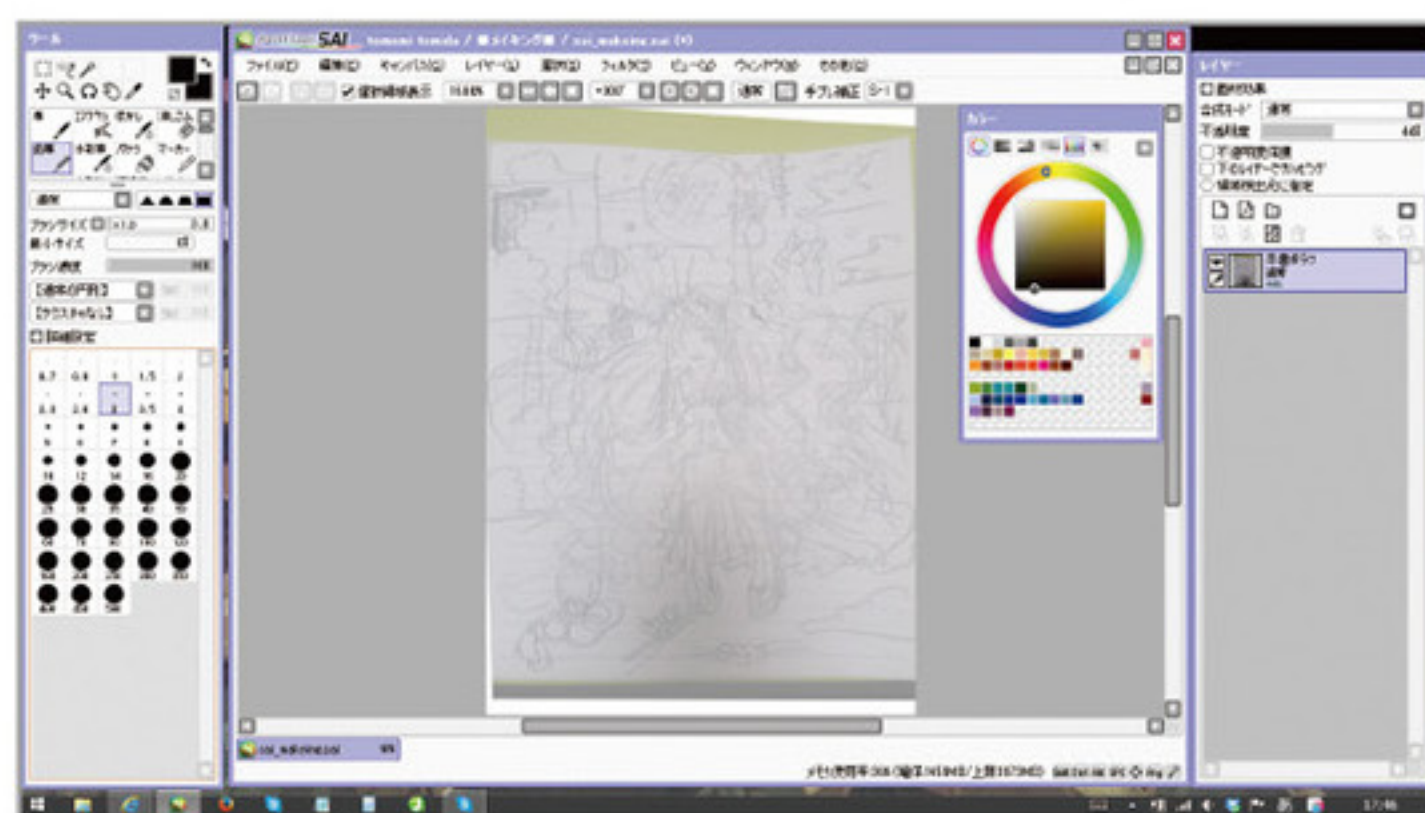
Beautiful girl illustration

This is the making of a beautiful girl illustration with a Japanese atmosphere. In addition to how to draw line drawings using duplication and movement unique to digital, detailed coloring methods for skin, clothes, accessories, etc., you can also use line drawings that you have drawn and stocked up until now, such as Japanese umbrellas and goldfish. We also show you how to reuse them.

tomomi tamida 2014

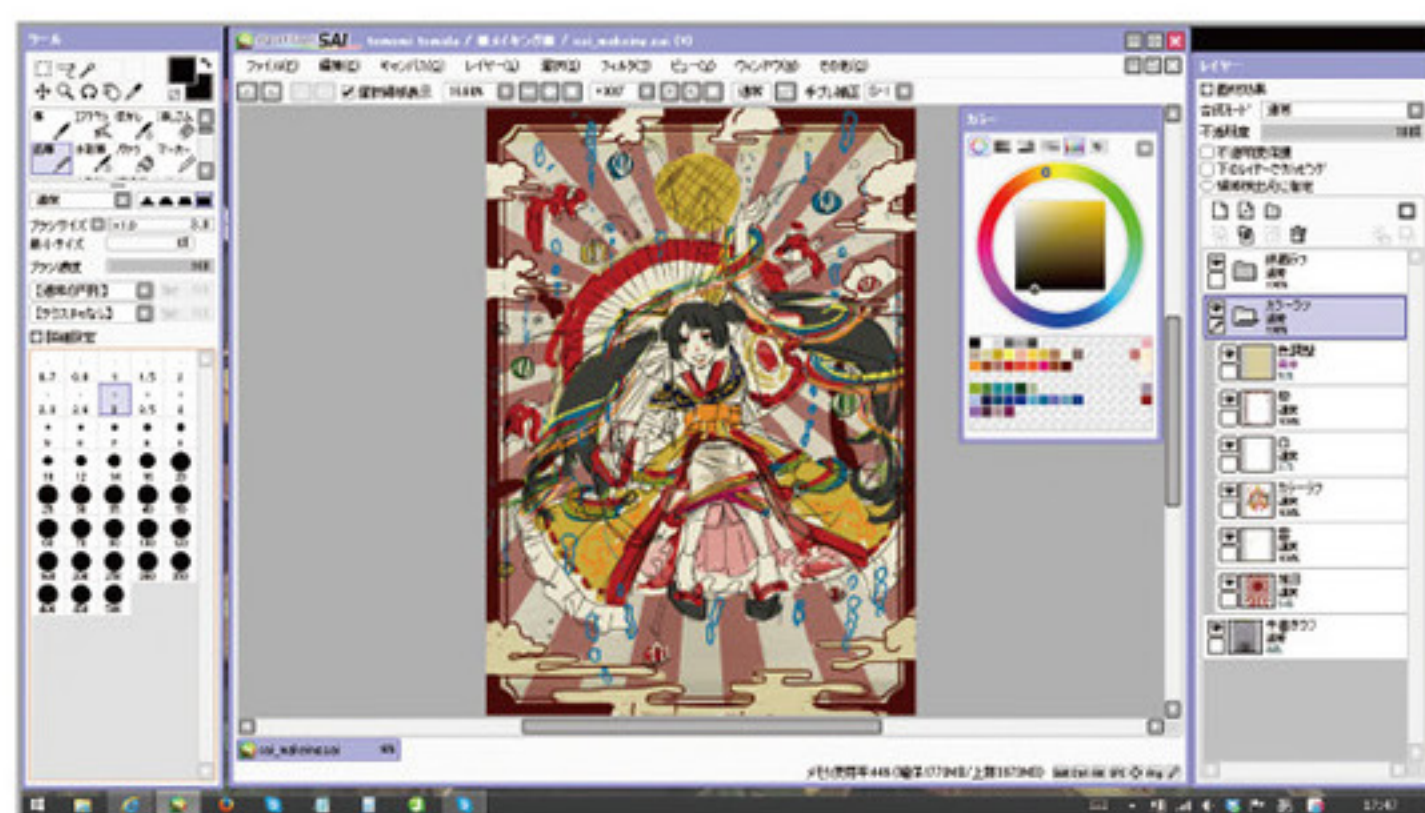
STEP 1 ラフを描く

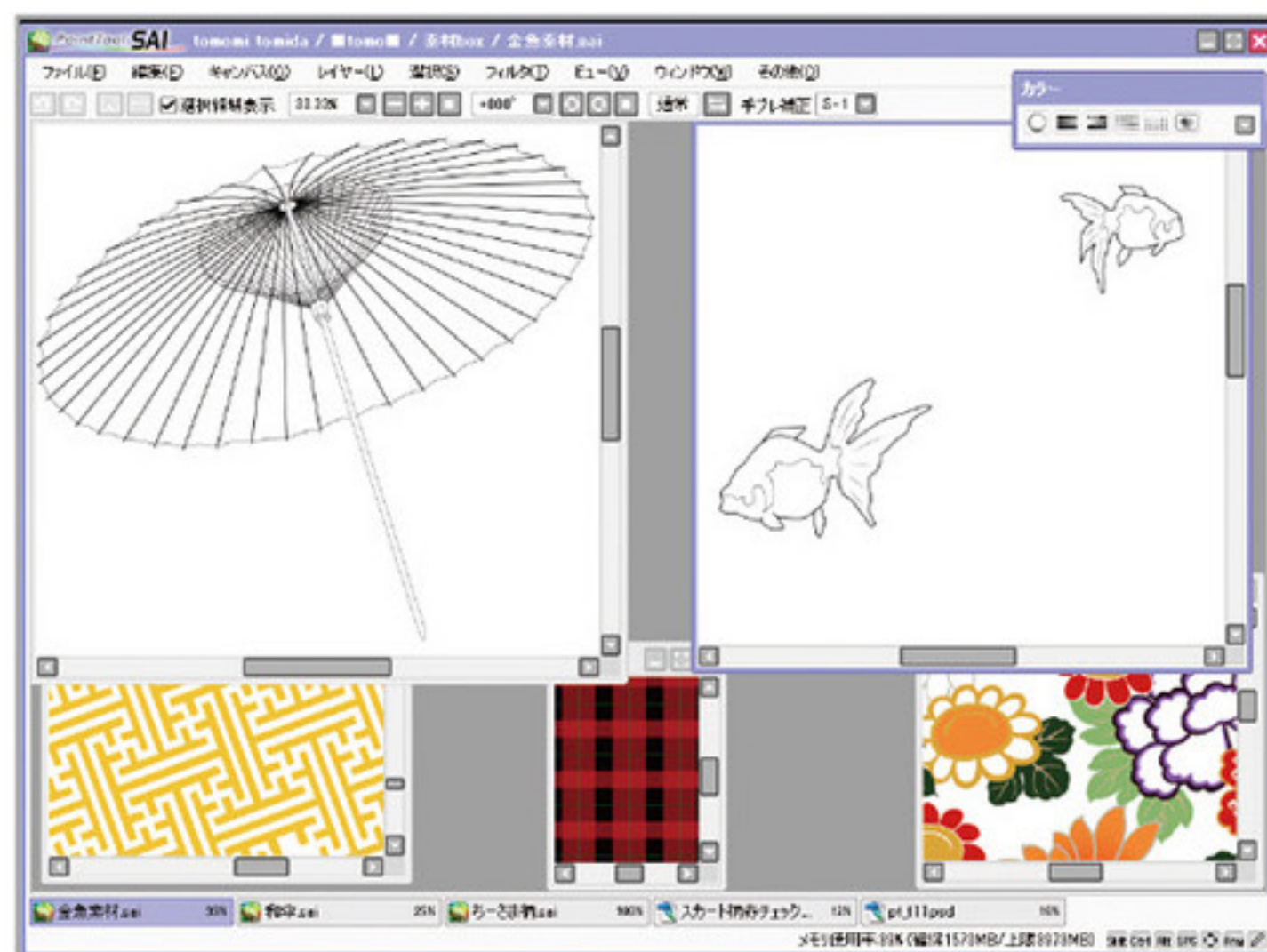
1

SAIでラフを描く前に、ラフのもとになるアイデア出しのようなものを、手描きで描いていきます。構図だったり、人物のポーズ・表情だったり、こだわりたいアイテムだったり、思いつくままメモするように描きます。SAIは写真を取り込むことができるので、スマホやケータイで写真を撮れば、スキャナーを持っていなくても、お手軽にSAIに取り込めます。

2

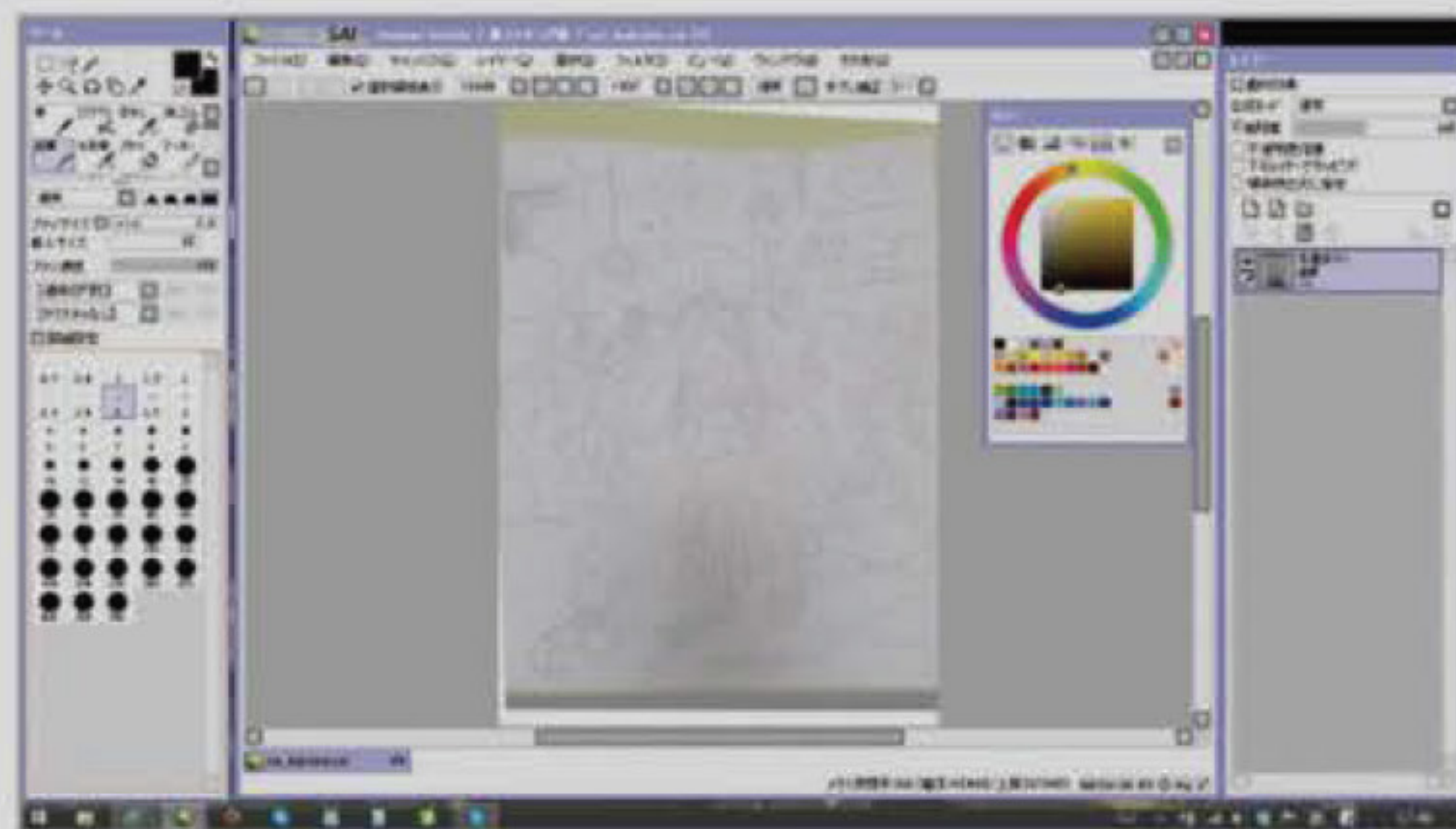
私は和風のイラストが好きなので、自然と和風なモチーフを描くことが多いです。今回は絵の中に金魚と飴玉を入れてみたいと思いました。そして、女の子は和傘で空を浮いているようにも、また、水の中にドボンと落ちたようにもとれるポーズで描くことにしました。写真を取り込み、写真の透明度を下げて、これをもとに別レイヤーに鉛筆ツールでラフを描いていきます。

3

背景が決まっていなかったので、インパクトのある旭日と浮世絵っぽい枠や雲をバックに描き足してみました。そこへなんとなく色を置いてみて、この段階でやっと完成イメージが固まってきました。背景に使った旭日や枠は、過去にIllustratorやSAIで自作したものを「マイ素材」としてストックしておいたものです。

4

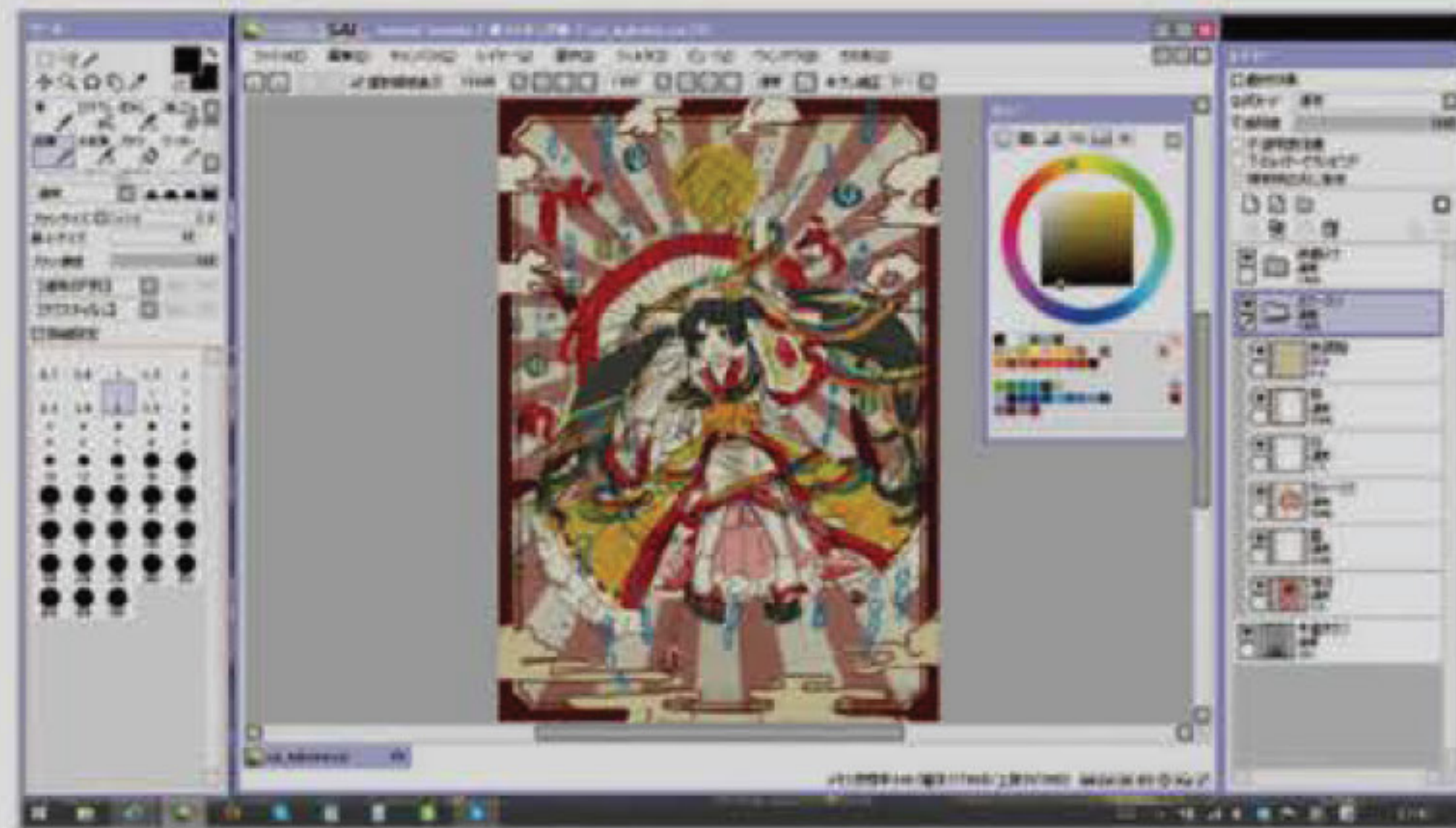
仮置きした色レイヤーを非表示にして線画に取りかかる準備ができました。前もって「マイ素材」にある「和傘」「金魚」「花柄」など使える素材の確認もしておくと、線画作業や塗り作業のときスムーズです。

STEP 1 draw a rough

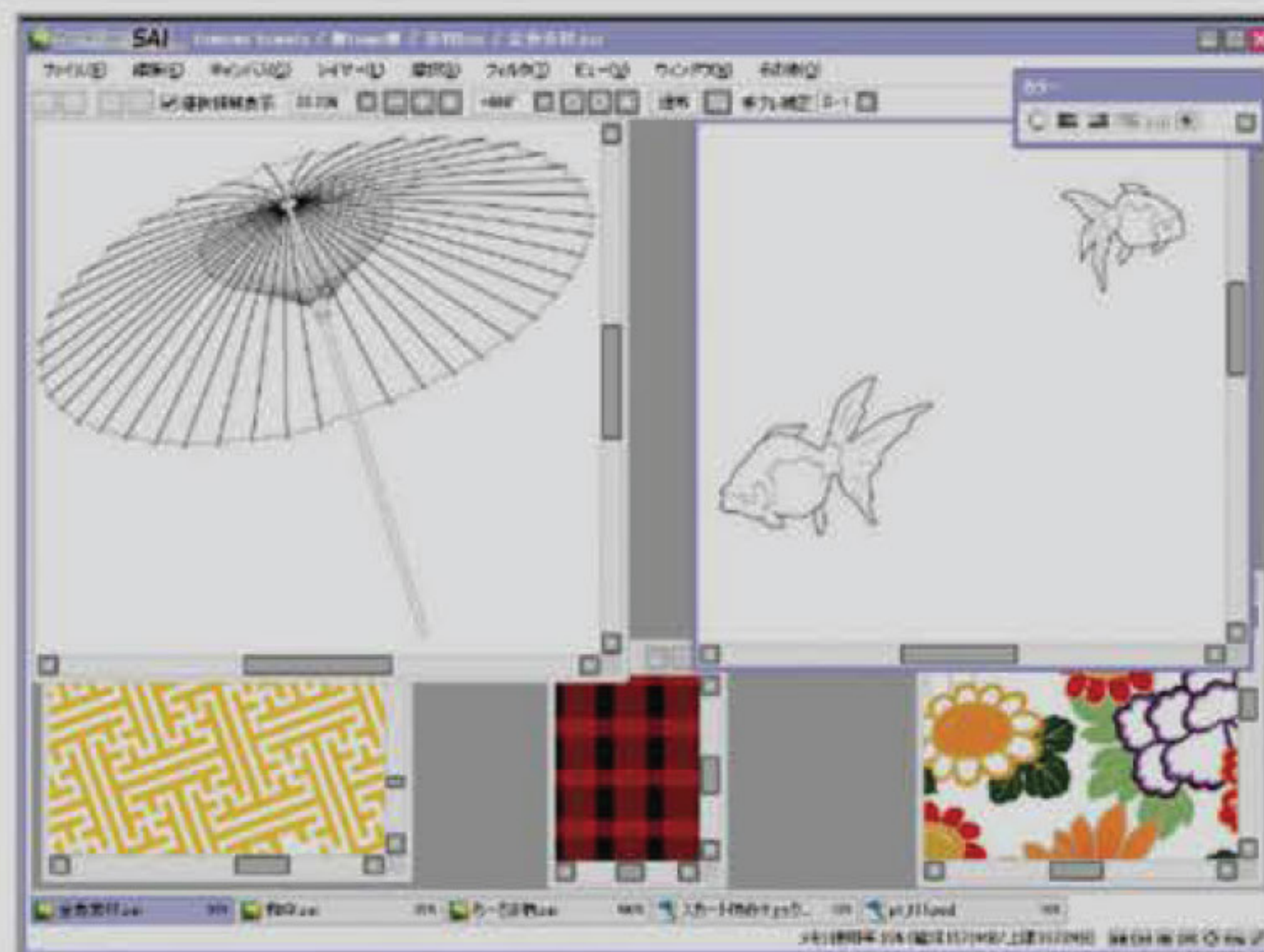
the

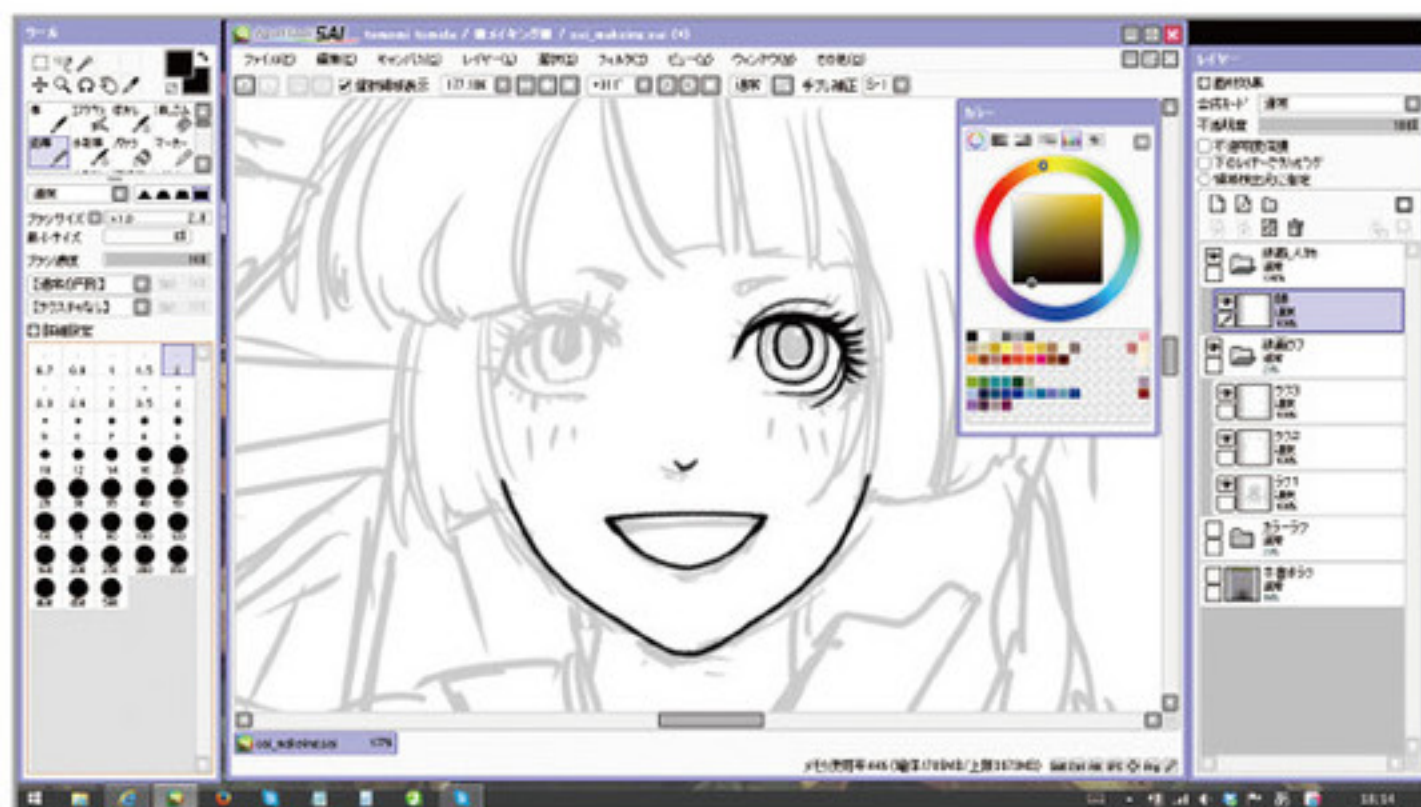
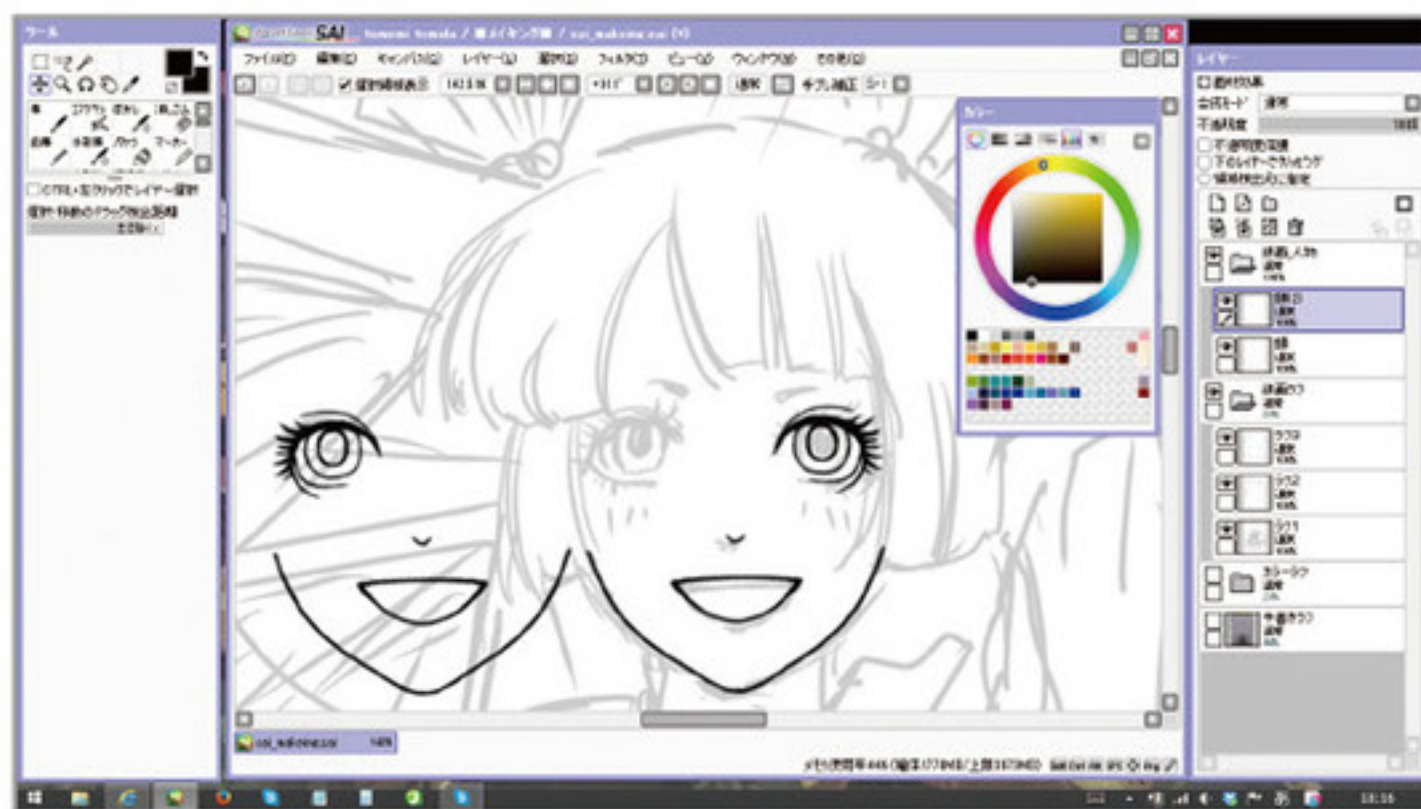
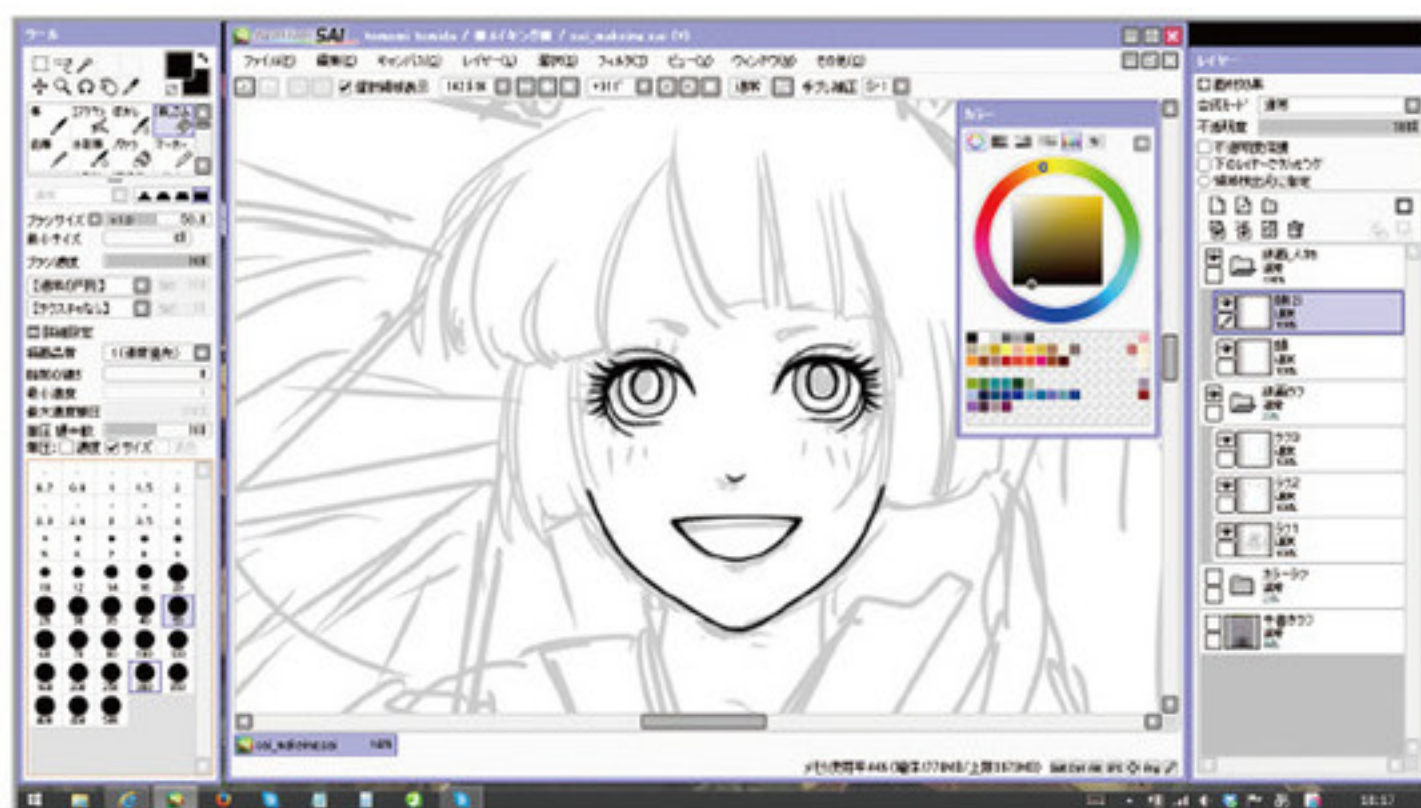
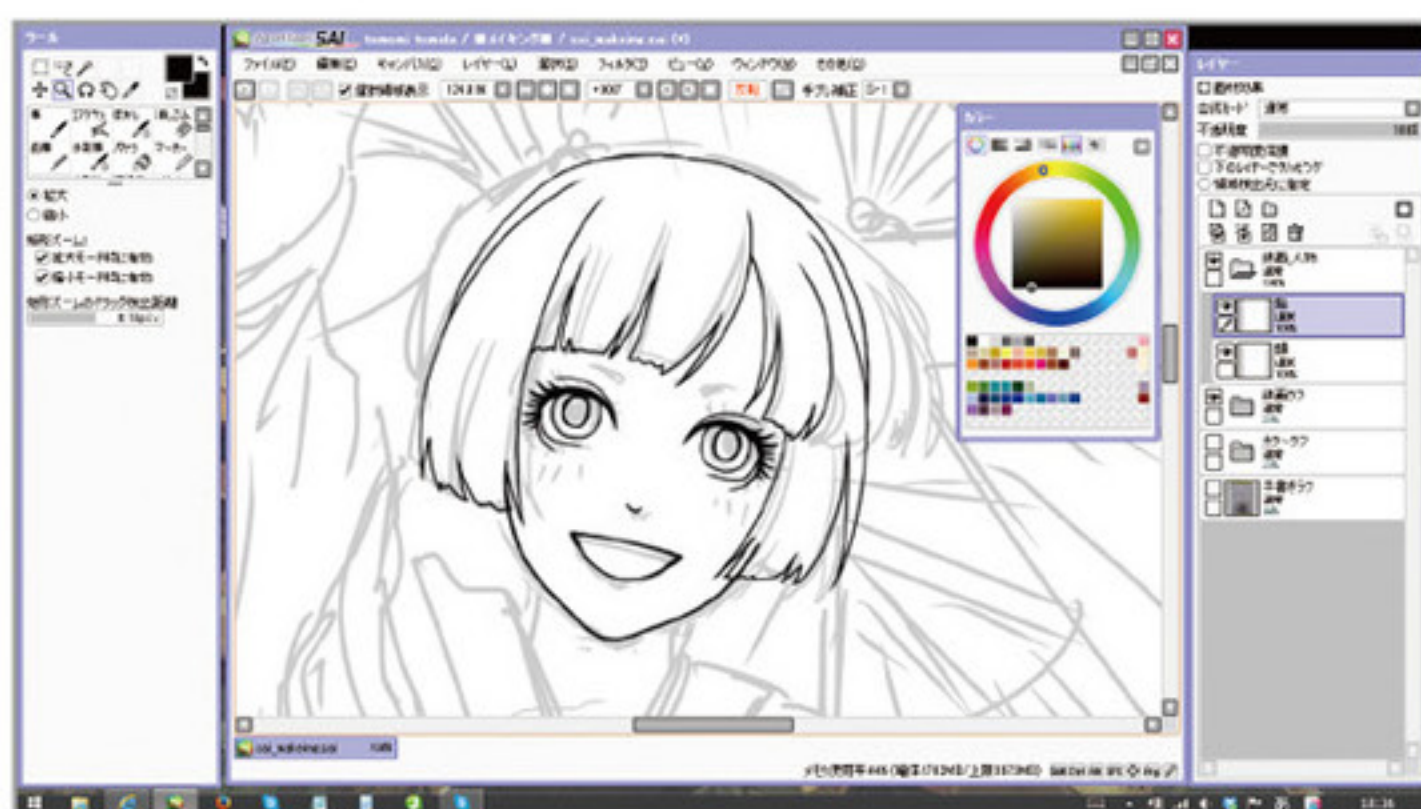
Before I draw the rough with SAI, I draw by hand rough sketch that will be the basis of the rough. The composition, the poses and facial expressions of the characters, the items I want to be particular about, etc. SAI can import photos, so if you take a photo with your smartphone or mobile phone, you can easily import it into SAI without having a scanner.

often

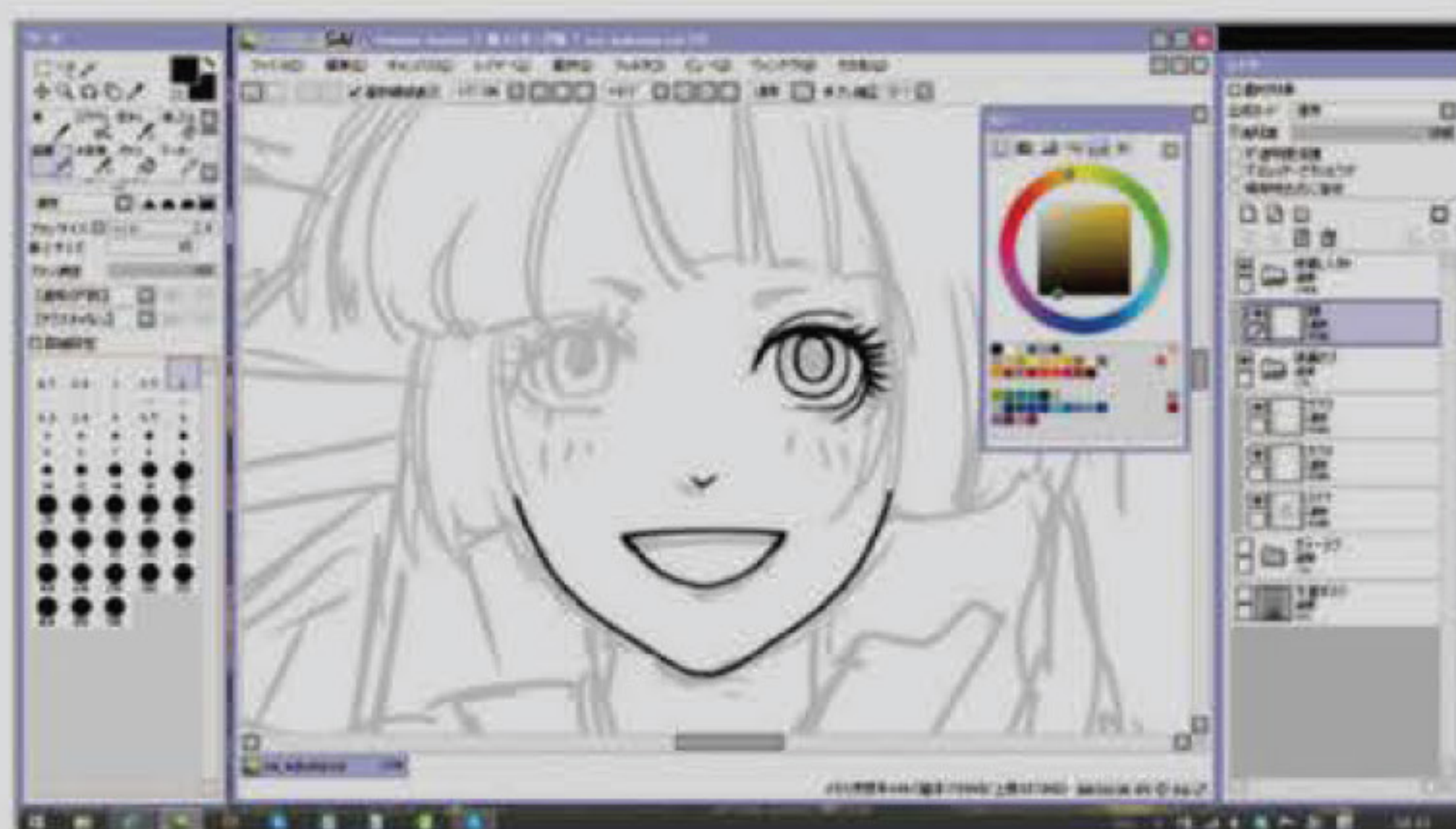
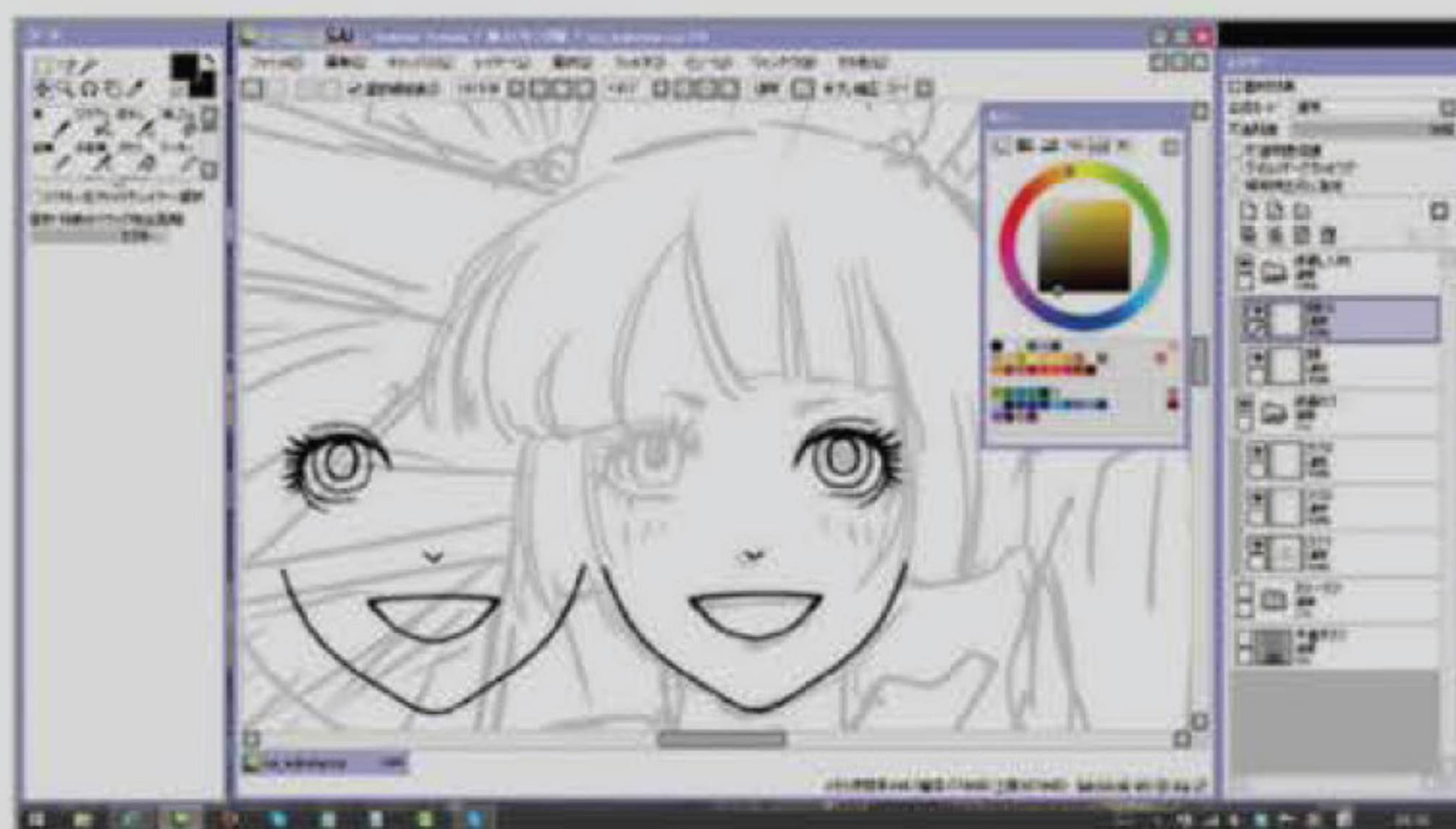
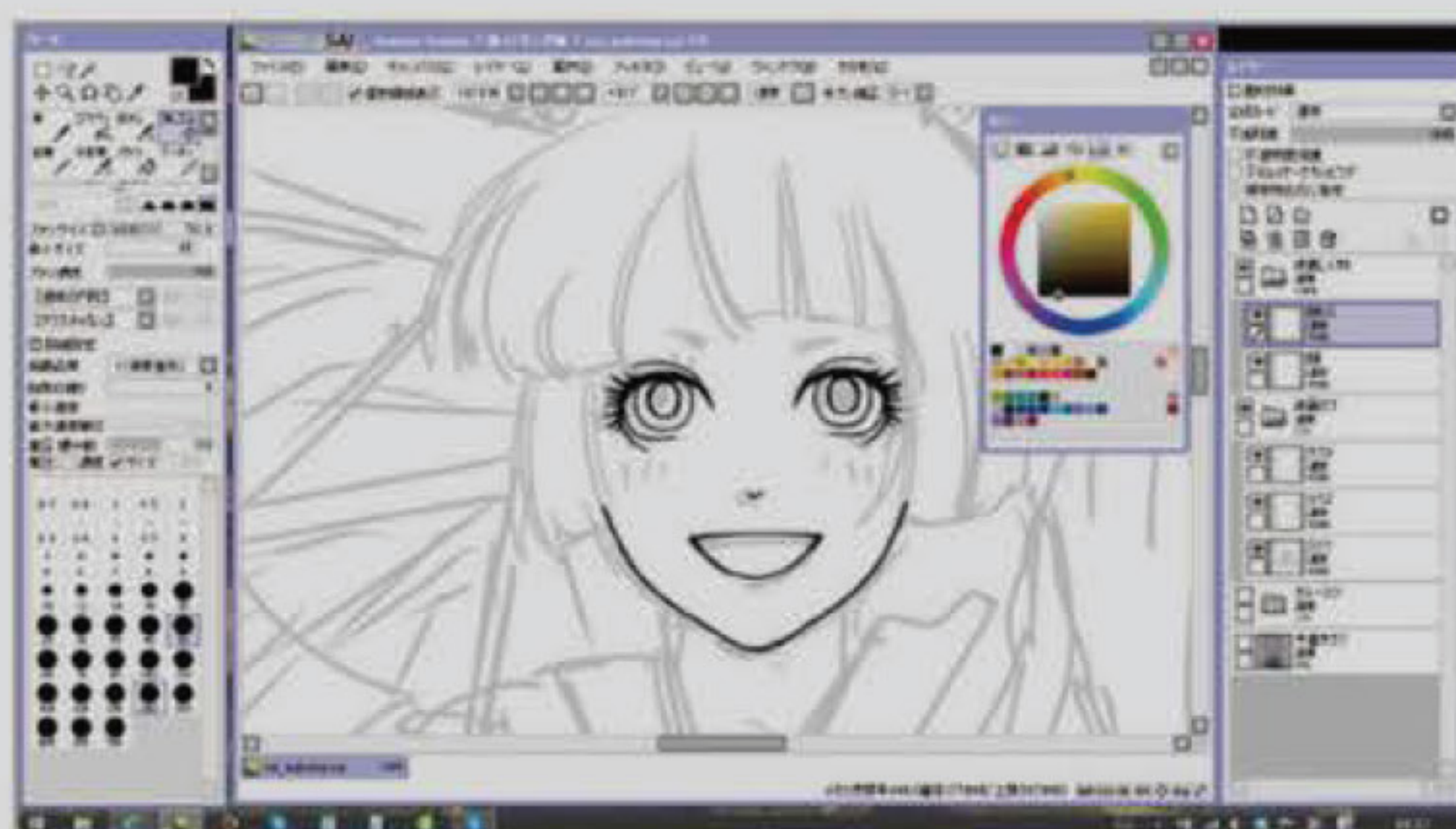
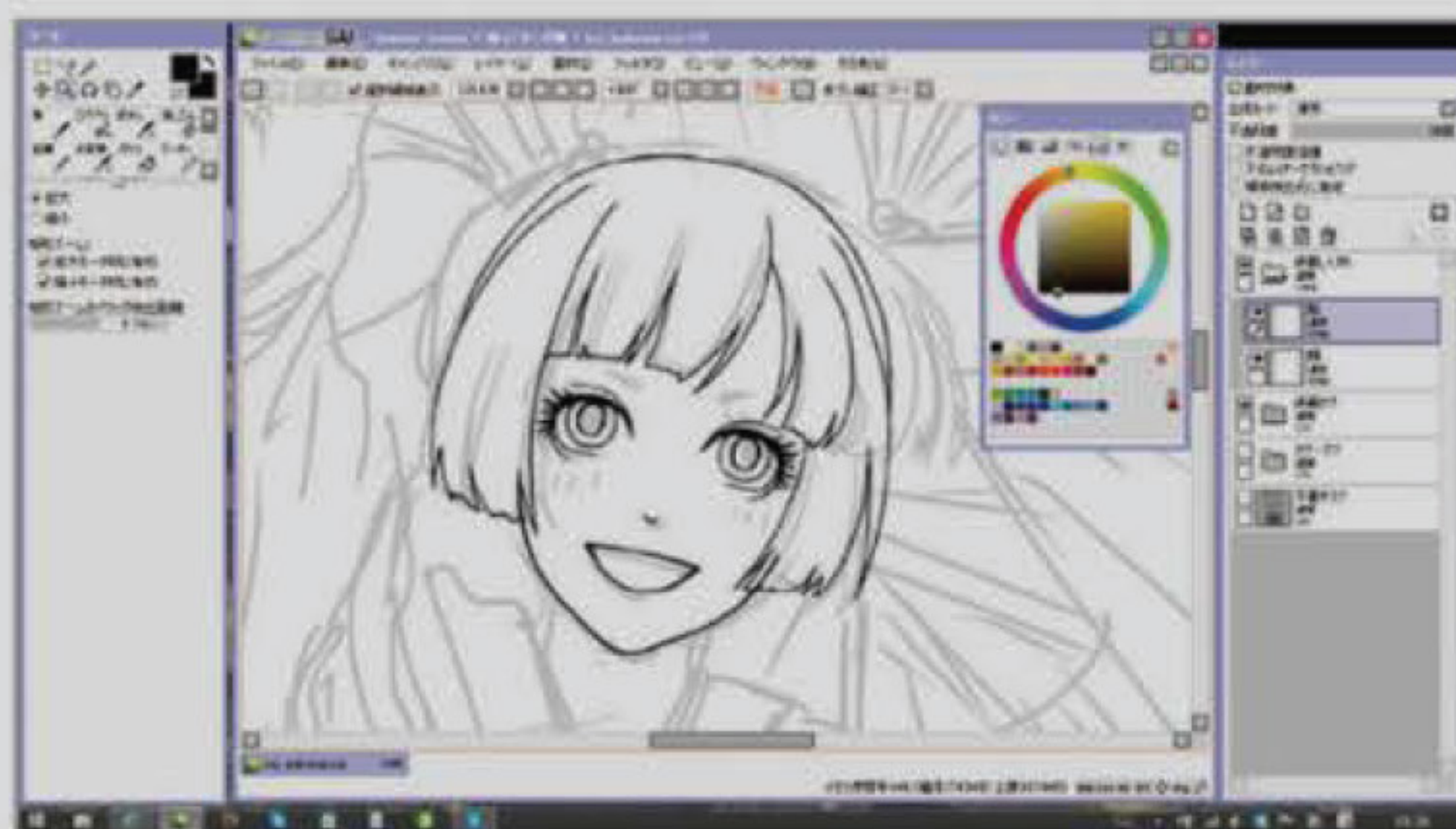
I like Japanese-style illustrations, so naturally I draw Japanese-style motifs. This time, I wanted to put goldfish and candy in the picture. I decided to draw the girl in a pose that makes her look like she's floating た、 in the sky with a Japanese umbrella, or like she's plummeting into the water. Import a photo, lower the transparency of the photo, and draw a rough sketch on a separate layer using the pencil tool.

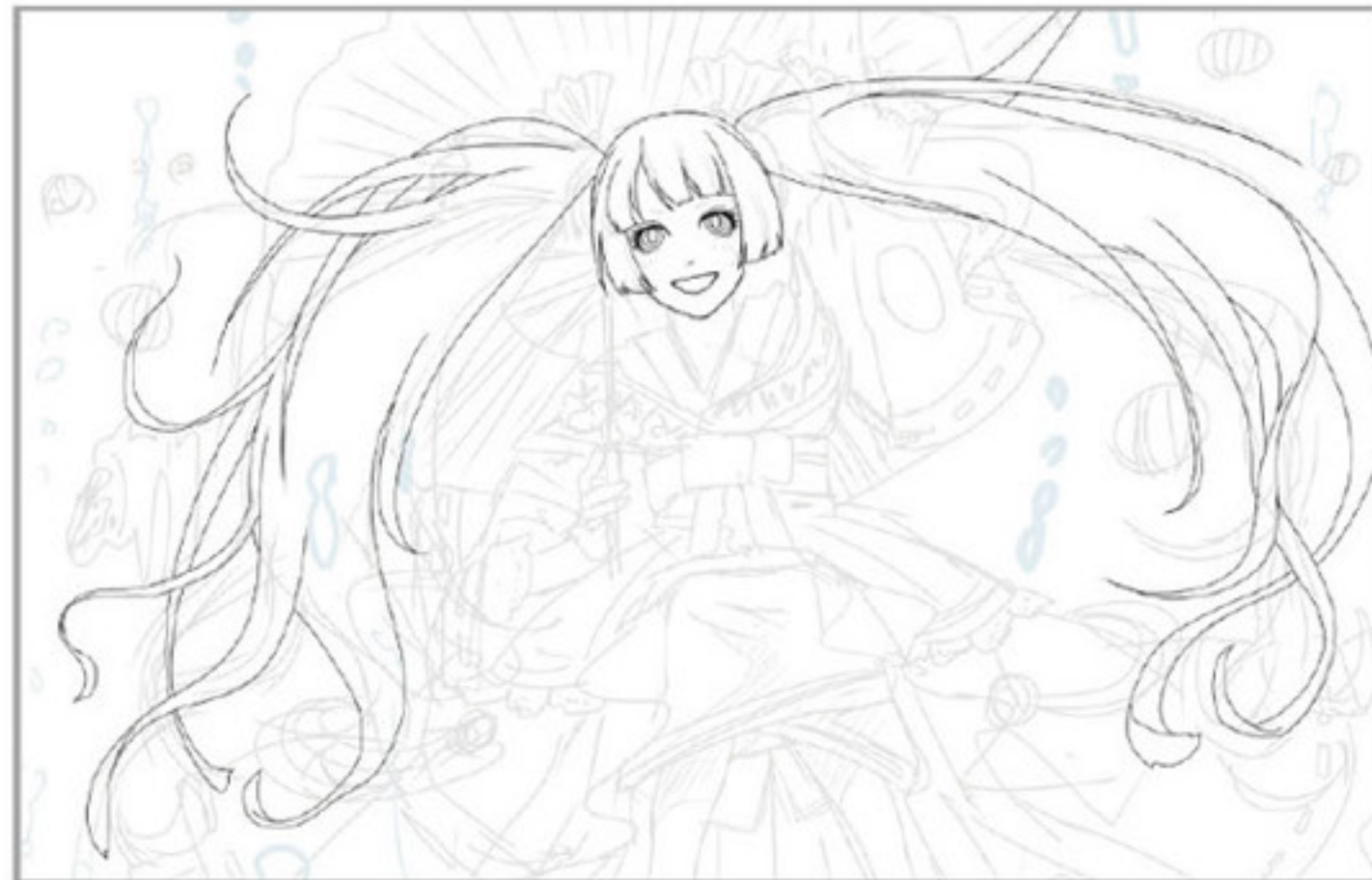
impactful

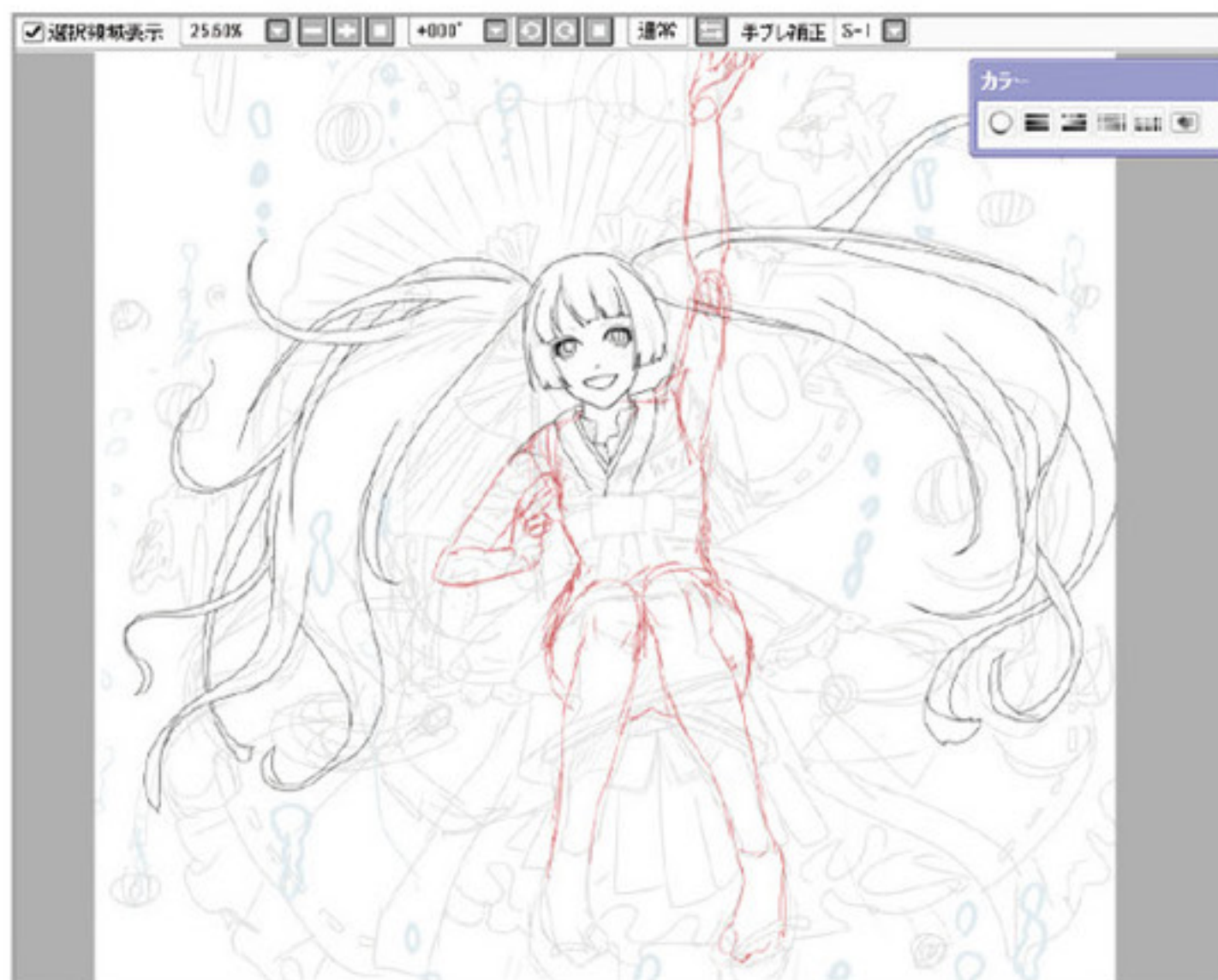
I hadn't decided on the background, so I added an rising sun and an ukiyo-e-like frame and clouds to the background. I put some color on it, and at this stage, I finally had a solid image of the finished product. The rising sun and frame used in the background are stocked as "My materials" that I made myself with Illustrator and SAI in the past.

4

I'm ready to hide the temporary color layer and start working on the line drawing. If you check the usable materials such as "Japanese umbrella', 'goldfish', "flowers" and "patterns" in "My materials" in advance, it will be smooth when doing line drawing work and painting work.

STEP 2 線画を描く

1 線画は鉛筆ツールの2～3px前後の太さをよく使います。今回は正面絵なので、コピーを使って描く手間を減らす技を使います。目だけをコピーしてもいいのですが、左右対称の部分が多いので、輪郭・鼻・口も描いてコピーすることにします。

2 1で描いたレイヤーを複製し、反転します。次に、鼻・口・輪郭などをガイド代わりに使い、2つのレイヤーの線が、左右対称になるよう、いい感じの場所を探って、2つのレイヤーを合成します。

3 あとは、投げ縄ツールでパーツを選択して、位置やサイズを微調整します。もちろん、手描きで正面絵をきれいに描くのが理想ですがデジタル環境は、コピー＆ペーストや移動などが自在ですので積極的に使うことにしています。後の工程でも同じようにデジタルの力を借りることになります。

4 前髪を描いていきます。描いている途中や描き終えたところで反転させて、おかしいところがないかチェックします。こういったチェックと作業の繰り返しは、線画に限らず、すべての項目で行います。

STEP 2 draw a line drawing

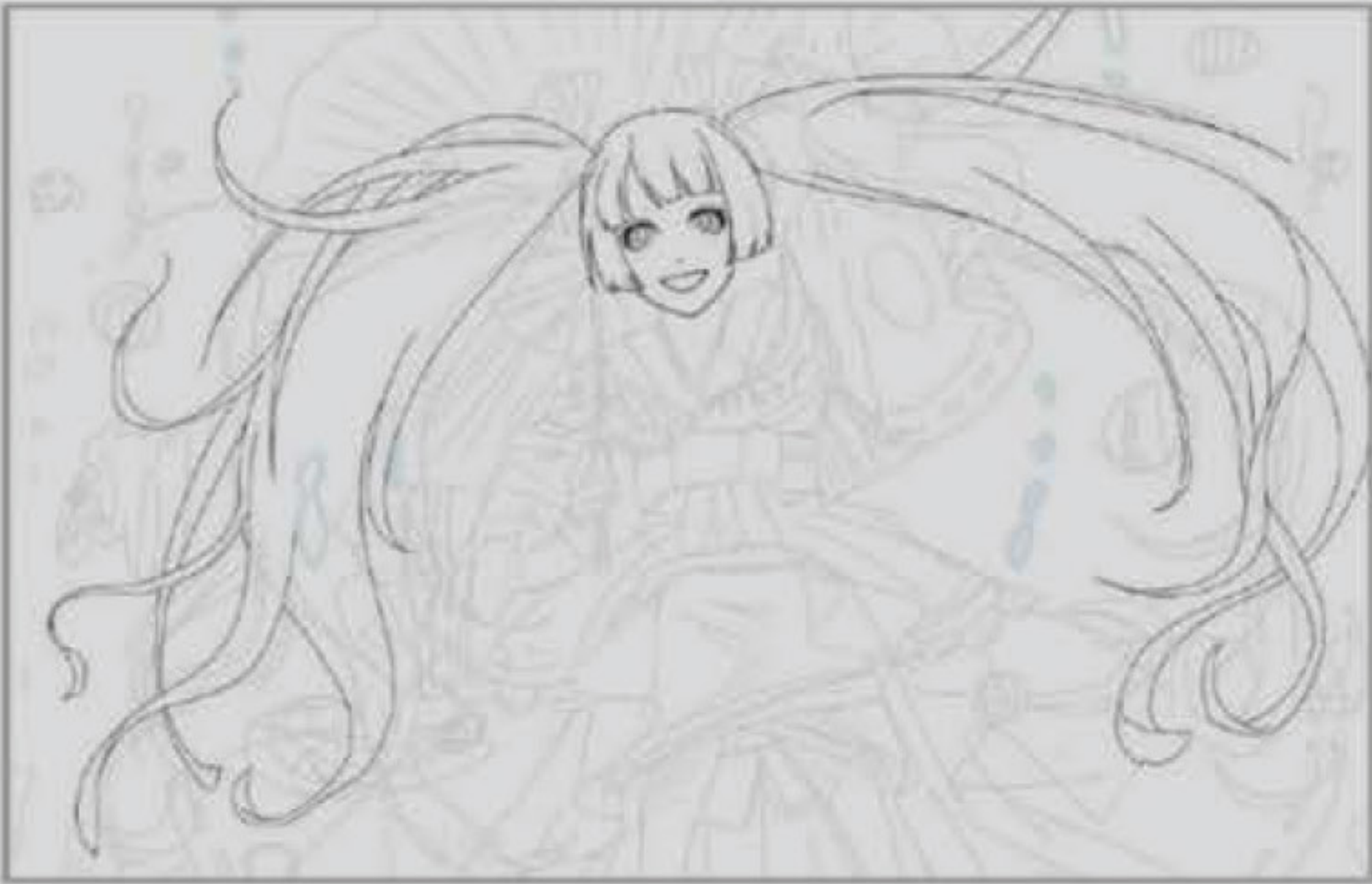
1 For line drawings, I often use a pencil tool thickness of around 2-3px. This time it's a frontal picture, so I'll use a technique to reduce the time and effort of drawing using a copy. I could just copy the eyes, but since there are a lot of symmetrical parts, I will also draw the outline, nose, and mouth and copy them.

2 Duplicate the layer drawn in 1 and flip it. Then, using the nose, mouth, outline, etc. as a guide, find a nice place to merge the two layers so that the lines of the two layers are symmetrical.

fine-tune After that, select the part with the lasso tool and the position and size. Of course, it would be ideal to draw the front picture neatly by hand, but in the digital environment, you can copy and paste and move freely, so I actively use it. In the later processes, we will borrow the power of digital in the same way.

4 I will draw the bangs. Invert the drawing in the middle or at the end of drawing to check if there is anything wrong. This kind of checking and repeating work is done not only for line drawings, but for all items.

5

髪の毛のツインテールを描きます。ツインテールは左右非対称にしています。毛の束の前後の重なりを考えて、重なった部分を消したり、毛先の線をなるべく線で閉じたりすることに気をつけて描くと、後で塗る作業が楽になります。

6

服を描く前に、別レイヤーに色を変えて素体を描いておきます。これによって、関節の位置や服のしわなどが描きやすくなります。以前はこの一手間を省いていたのですが、工程がひとつ増えた分だけ、全体の線の仕上がりが自然になると思います。

7

足は顔と同じように、レイヤーを複製して反転、回転して膝をくっつけ、内股っぽくしました。

5

Draw the twintails of the hair. The twin tails are asymmetrical. Considering the overlap between the front and back of the hair bundles, and taking care to erase the overlapped parts and close the lines at the ends of the hair as much as possible, it will make the painting process easier later.

colors

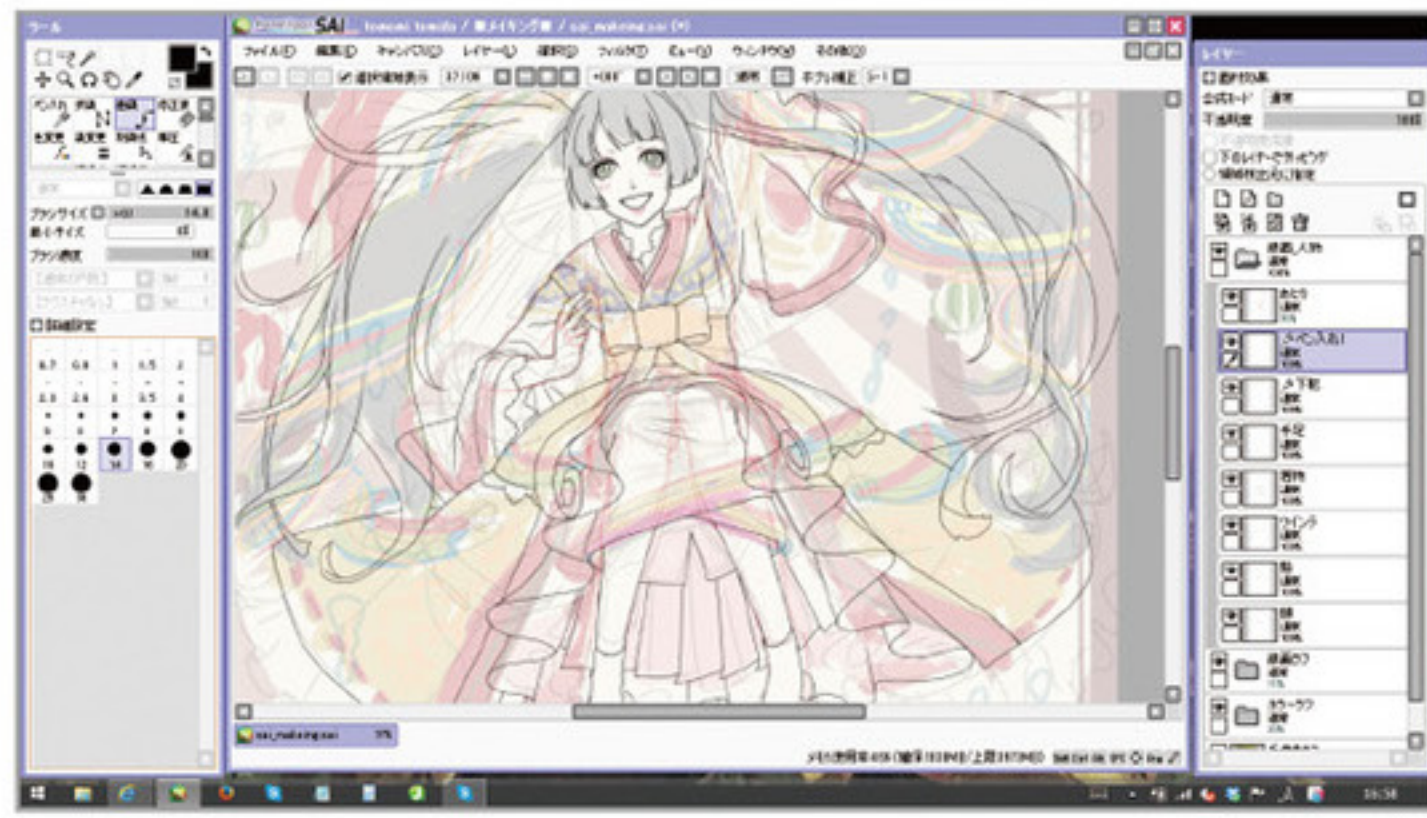
Before drawing the clothes, draw 6 bodies in different on another layer. This makes it easier to draw joint positions and wrinkles in clothes. In the past, I skipped this one step, but I think the addition of one step makes the overall line look more natural.

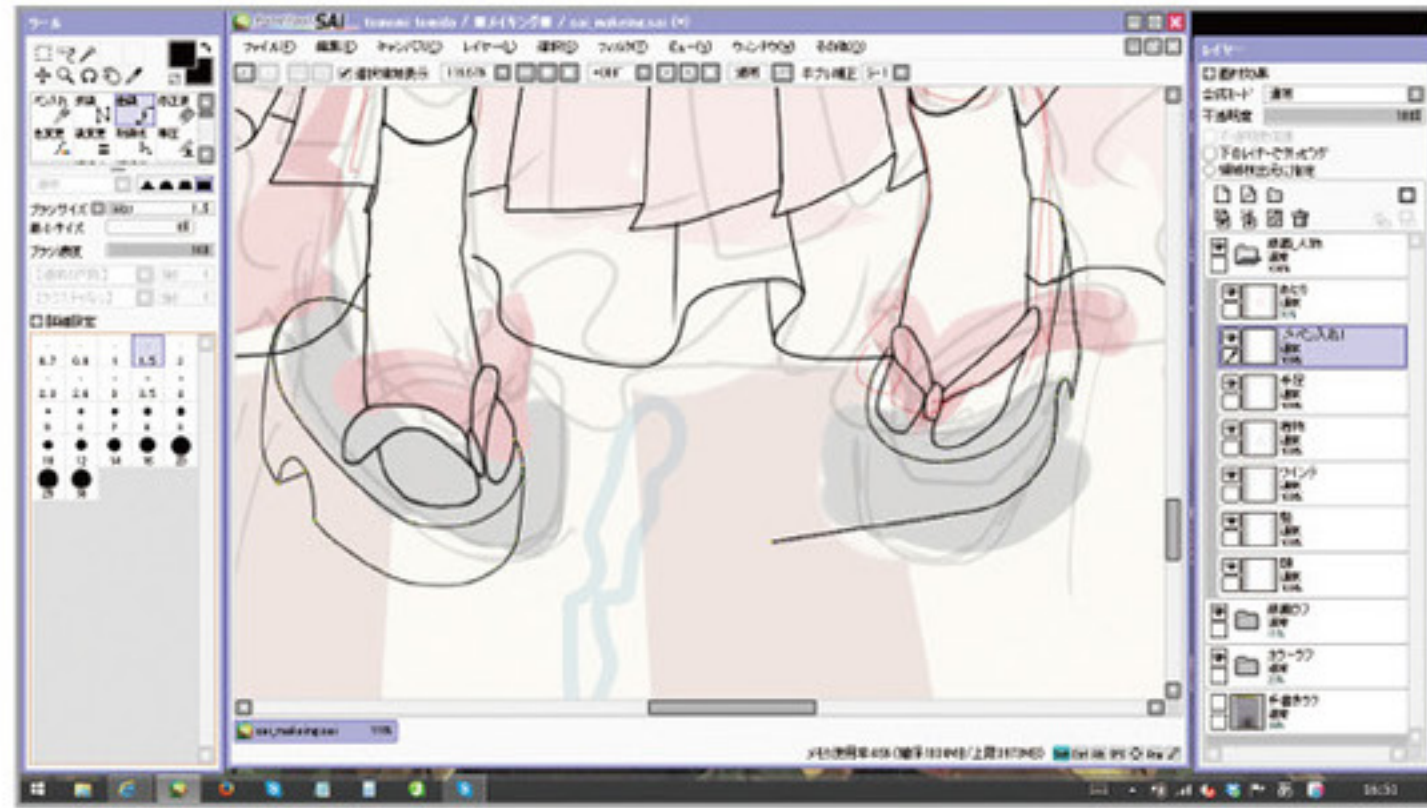
21RKAT HAND

it

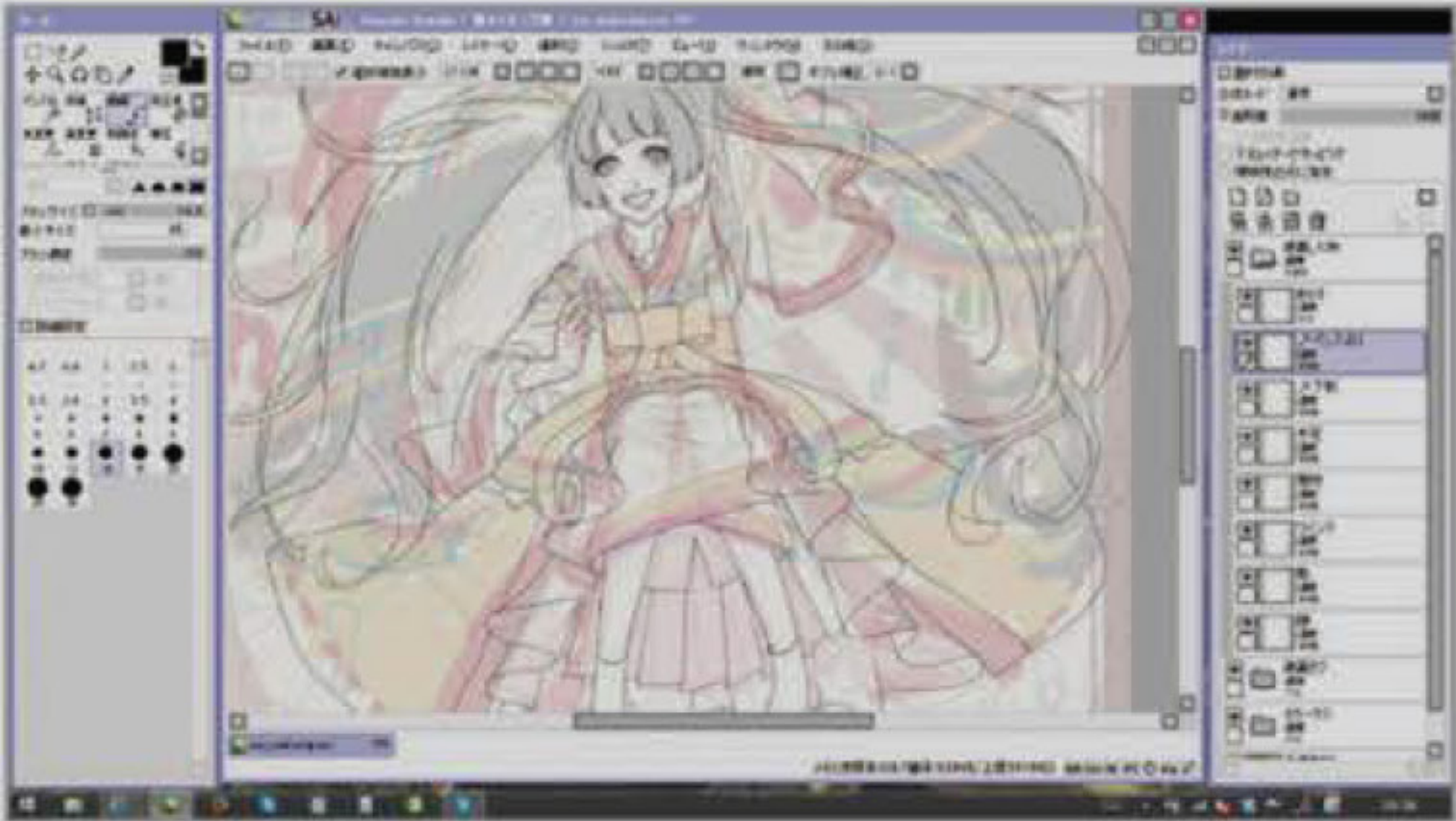
For the legs, just like the face, I duplicated the layer, flipped it, rotated 7 times and put the knees together to make it look like an inner thigh.

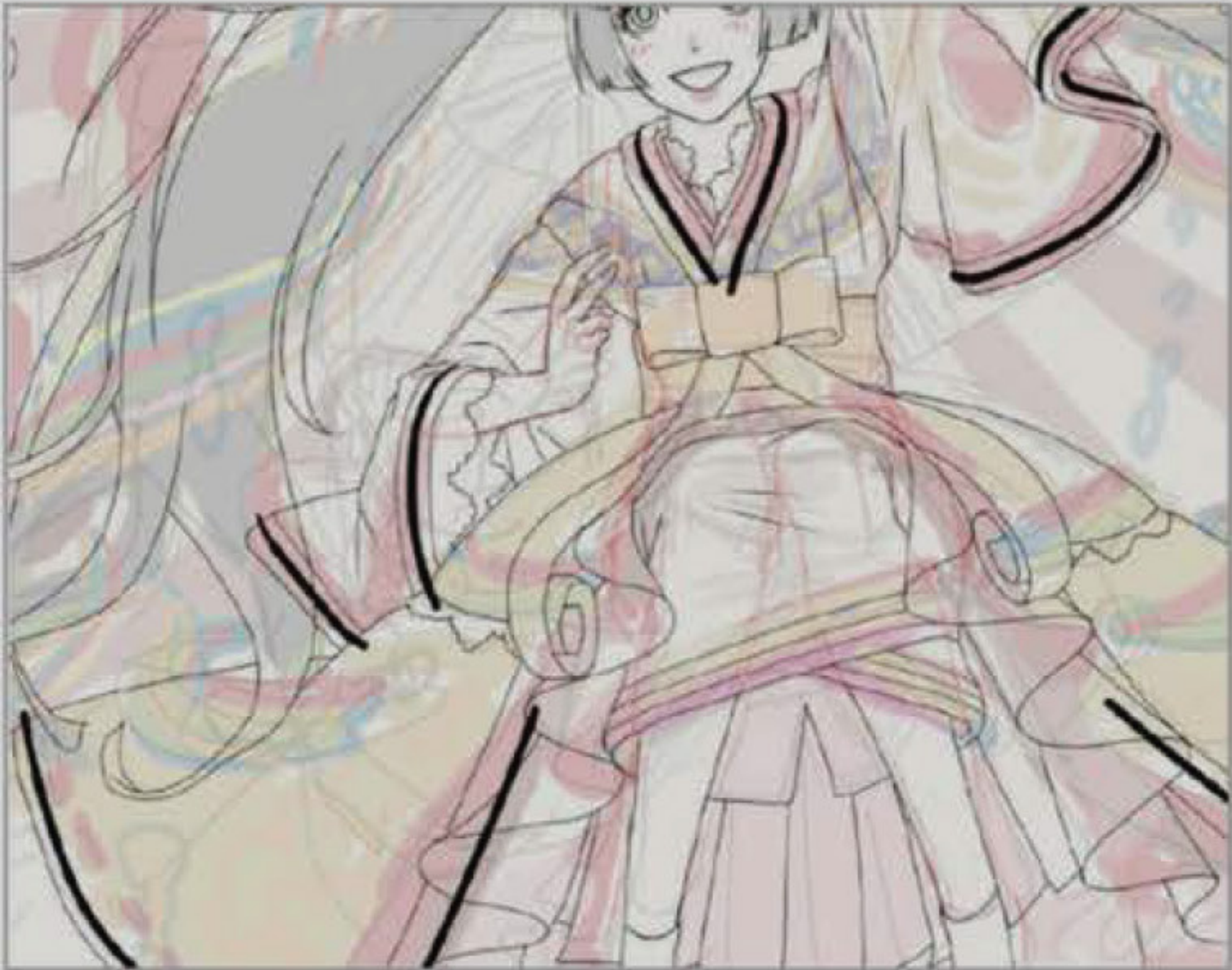
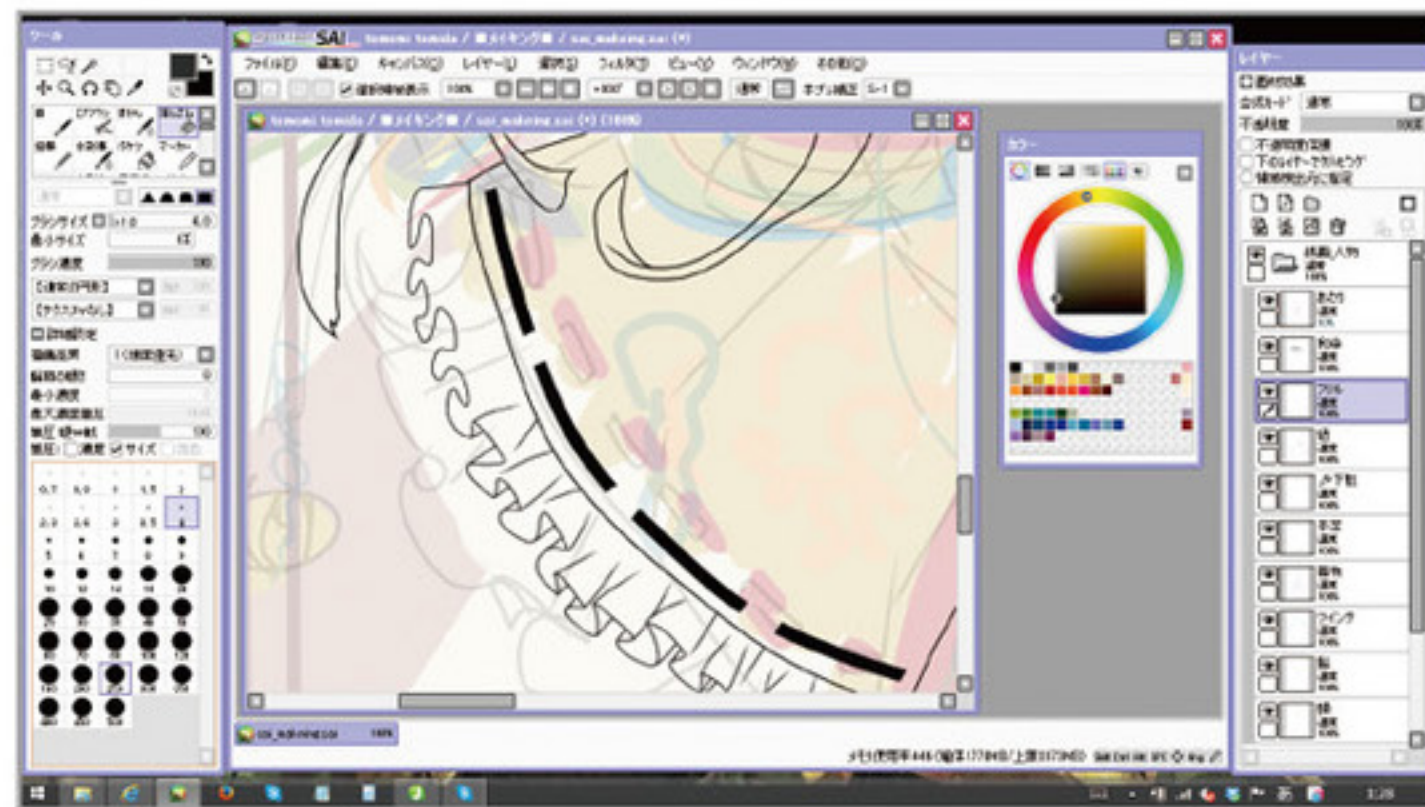
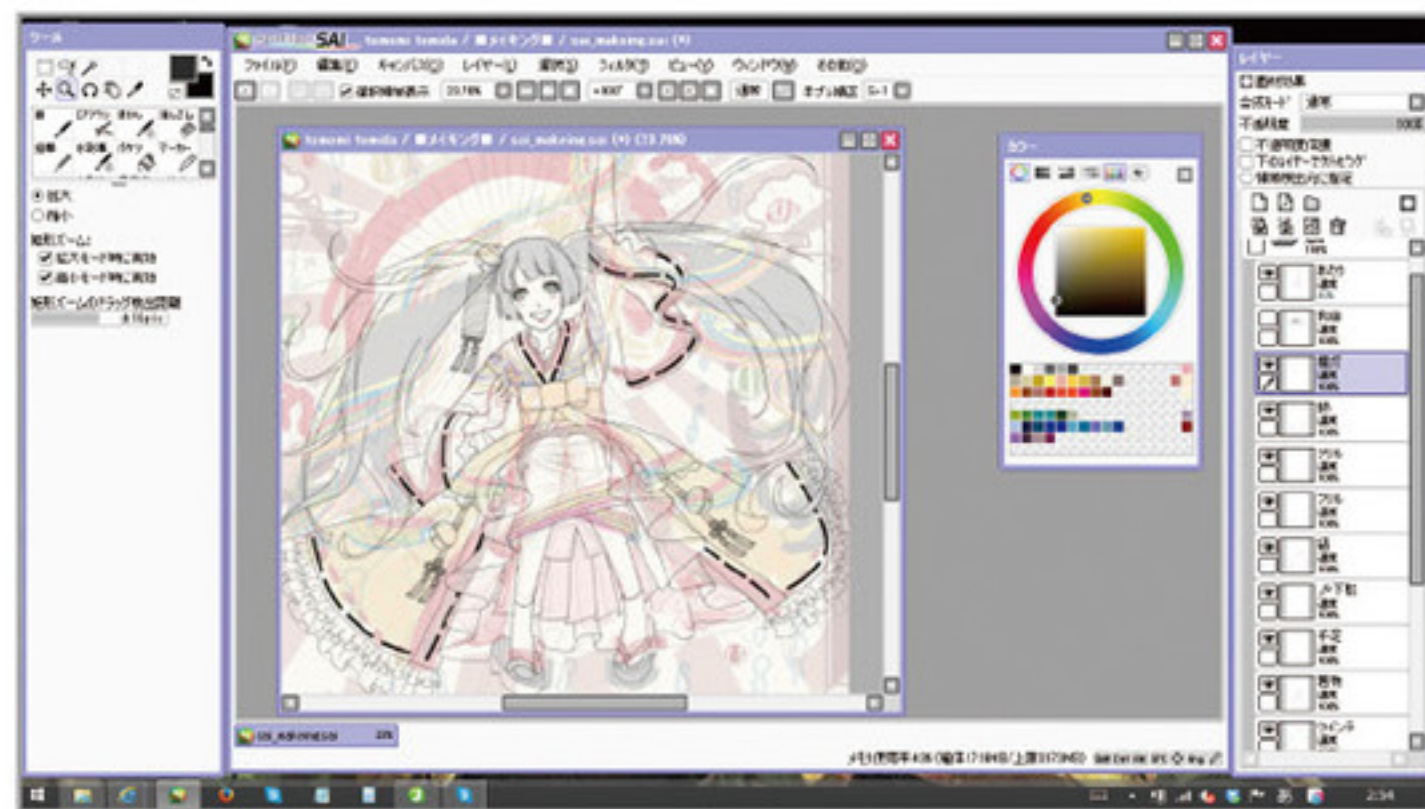
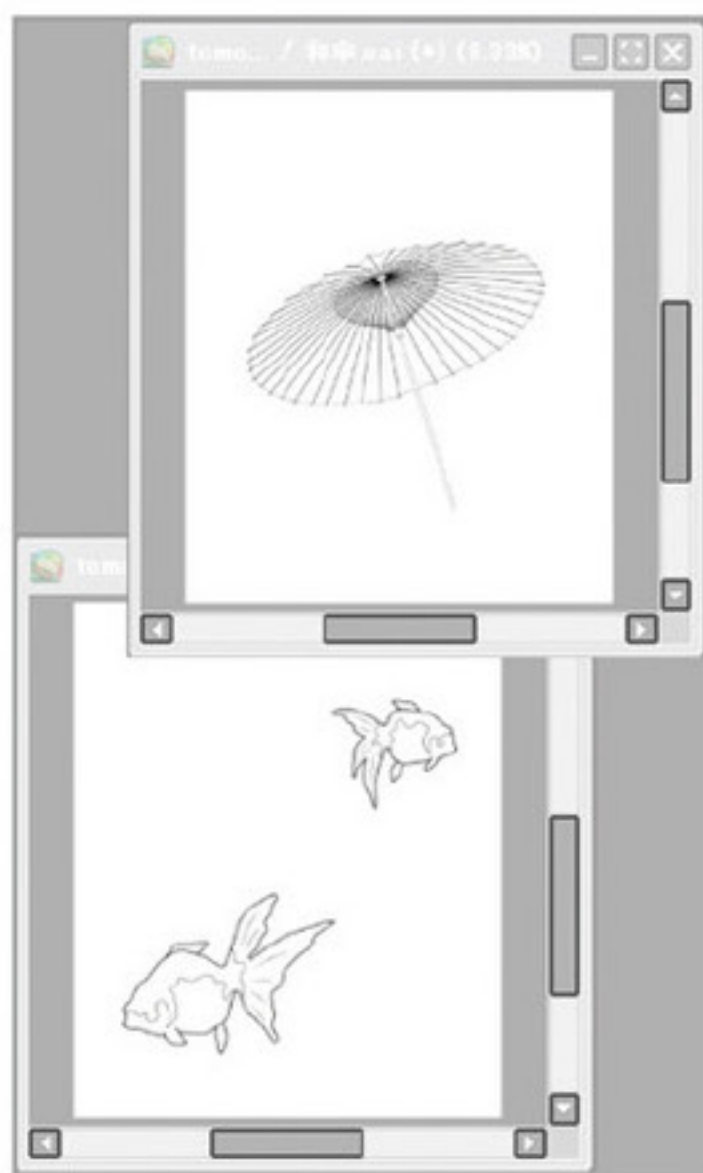
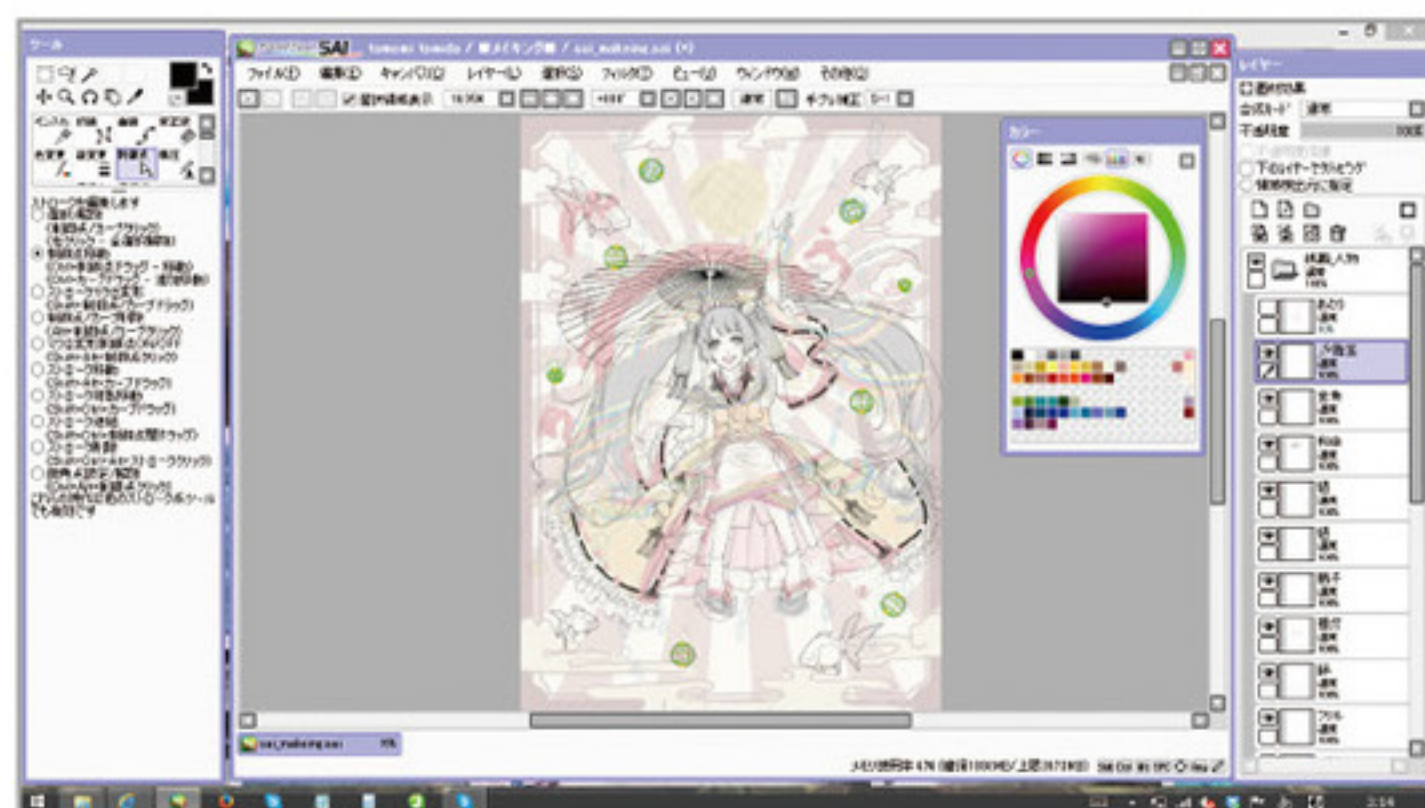
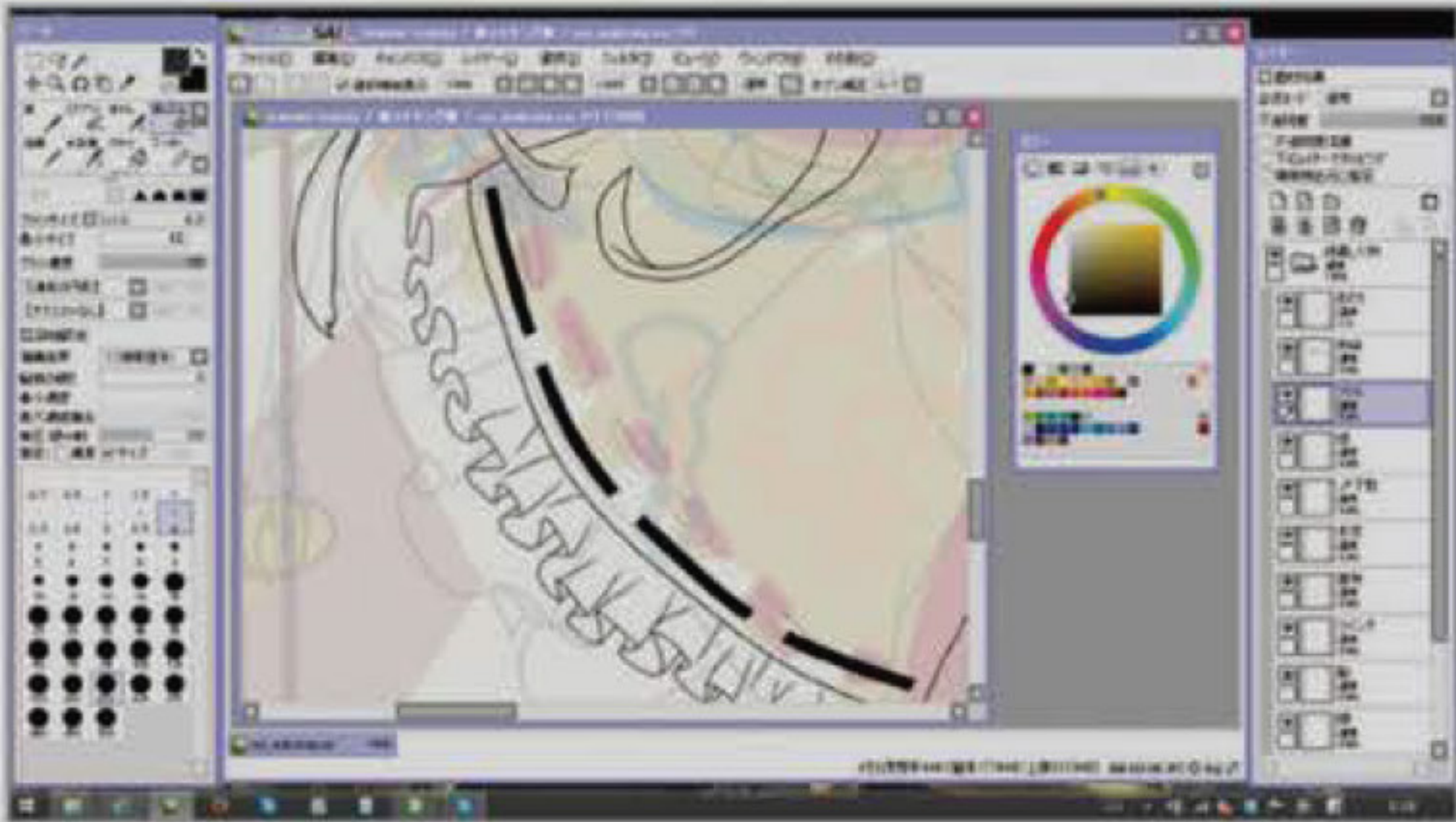
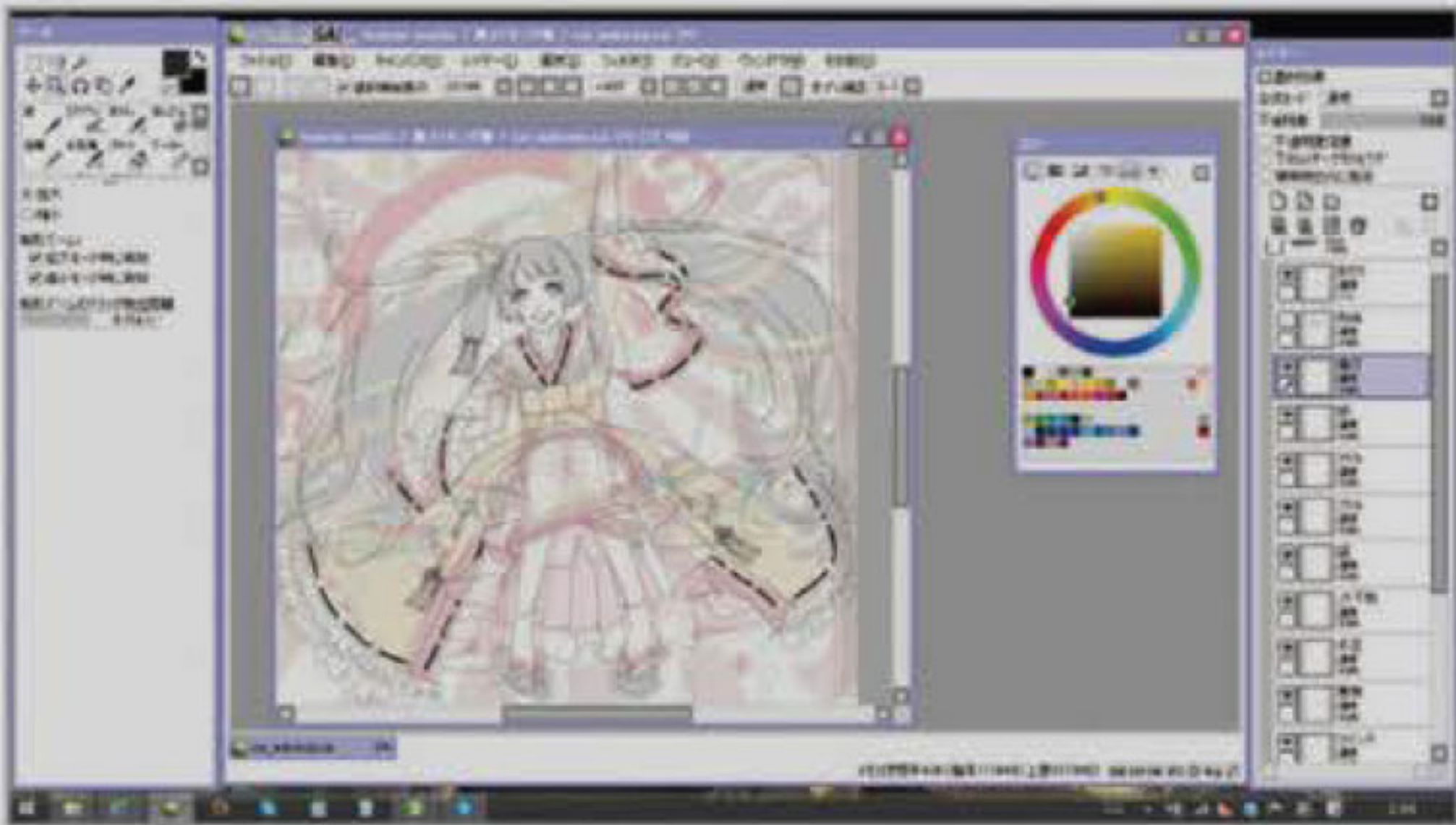
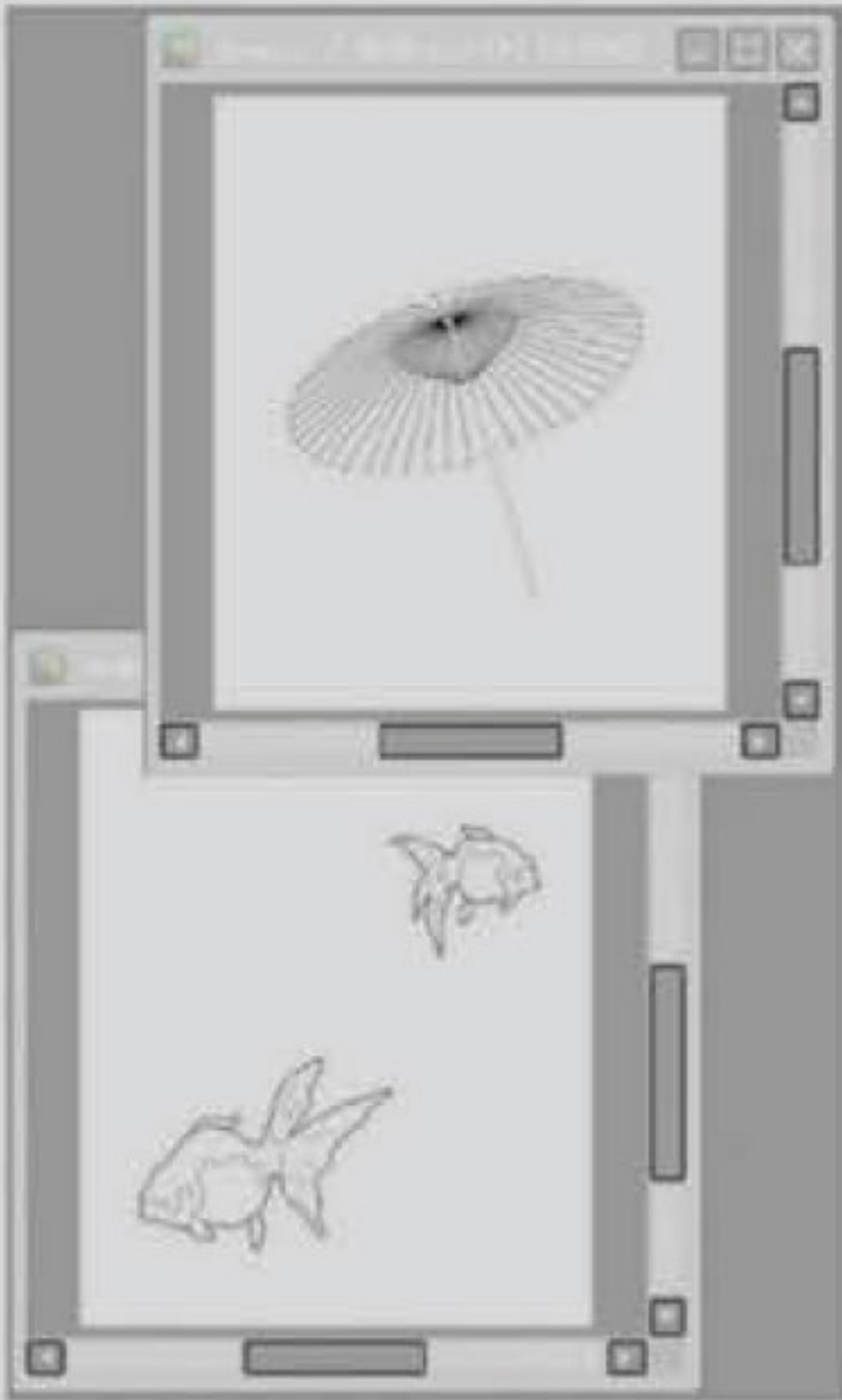
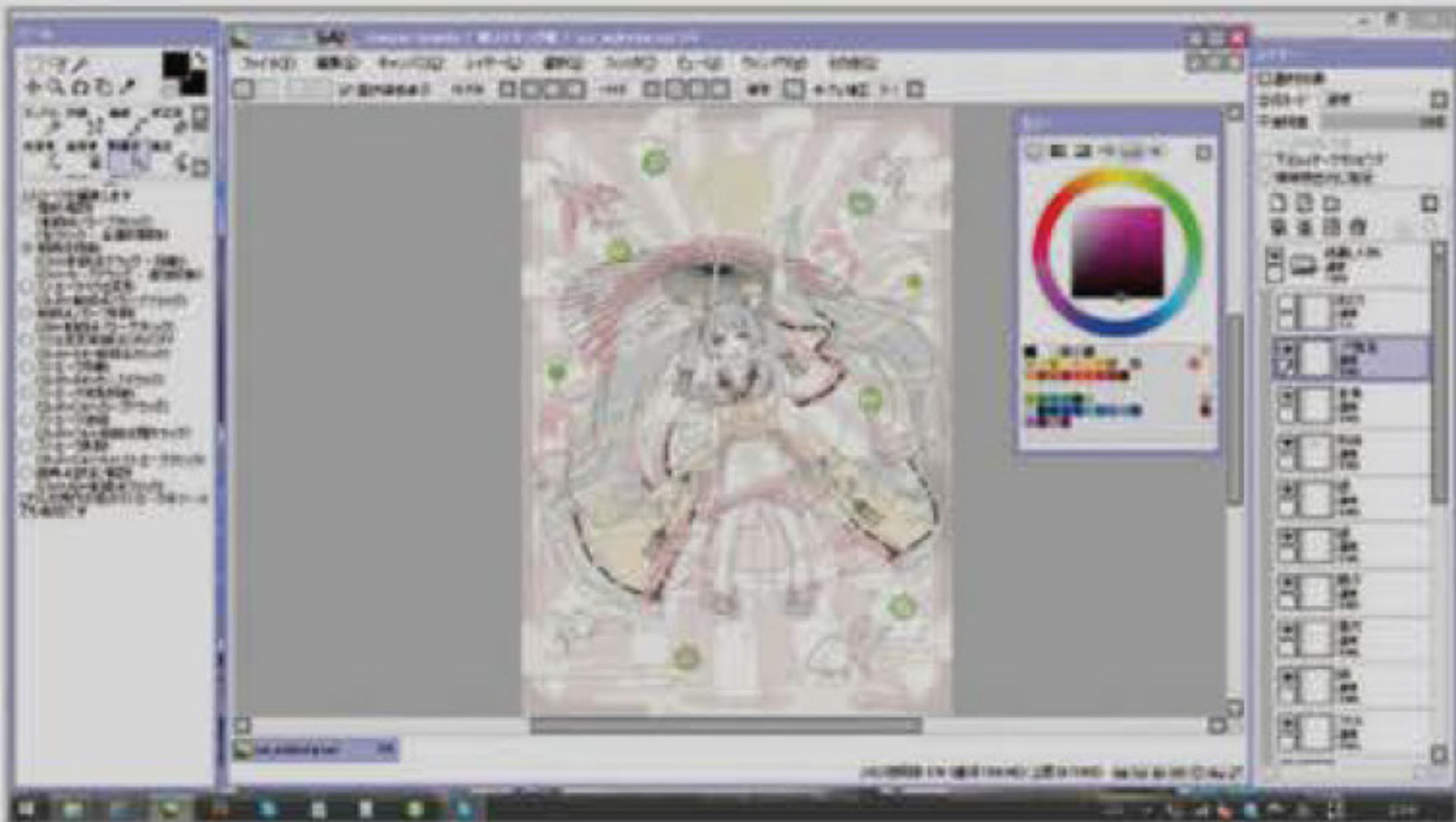
8

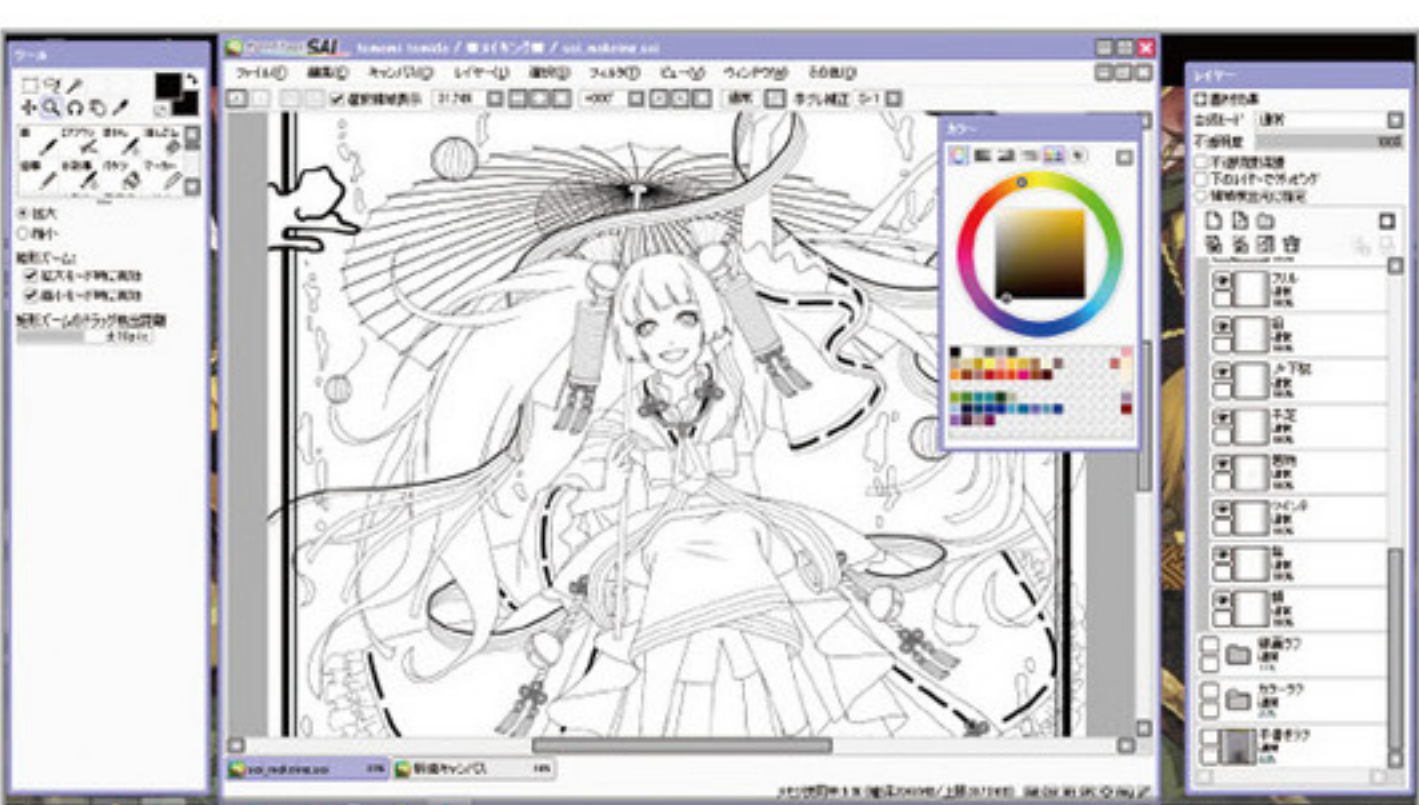
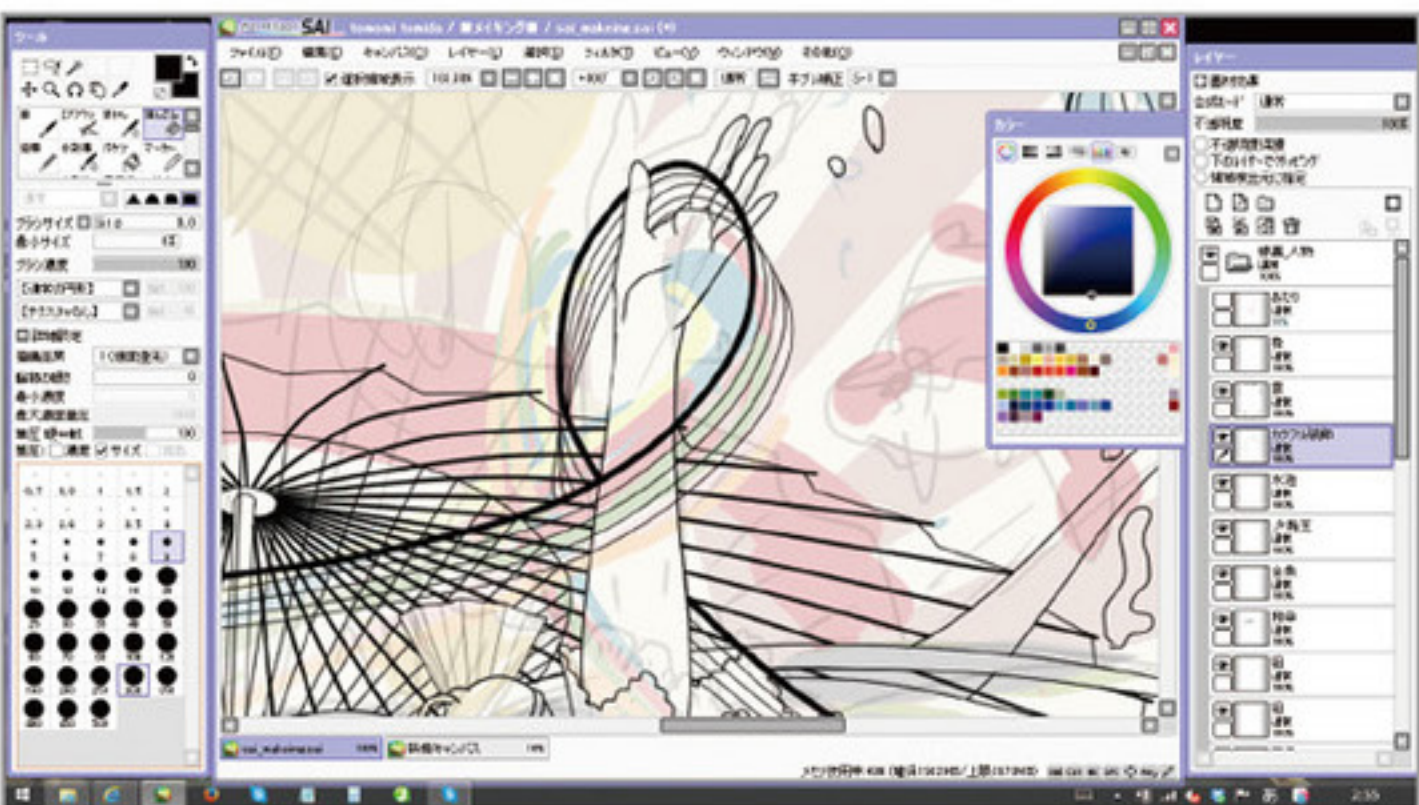
素体のラインにあわせて着物を描いていきます。しわやヒラヒラを描き込み、布っぽい雰囲気を意識しました。描き終わったら、着物にかくれる手足の線は消します。

9

下駄はきれいな楕円の形にしたかったので、ペンツールで曲線をひきました。手描きでやわらかく描いたほうがいい場所とペンツールできっちり描いたほうがいい場所で、それぞれ使い分けています。

10

着物の裾に入ったラインも何か所かあり、手描きだと時間がかかりそうなので、ペンツールで線をひきます。ペンツールは通常レイヤーと合成すると塗りデータになるので、裾のラインをひいたあと端っこのほうを筆圧調整ツールで少し調整したら新規通常レイヤーと合成して、破線になるように消しゴムツールで消していくとそれっぽくなります。

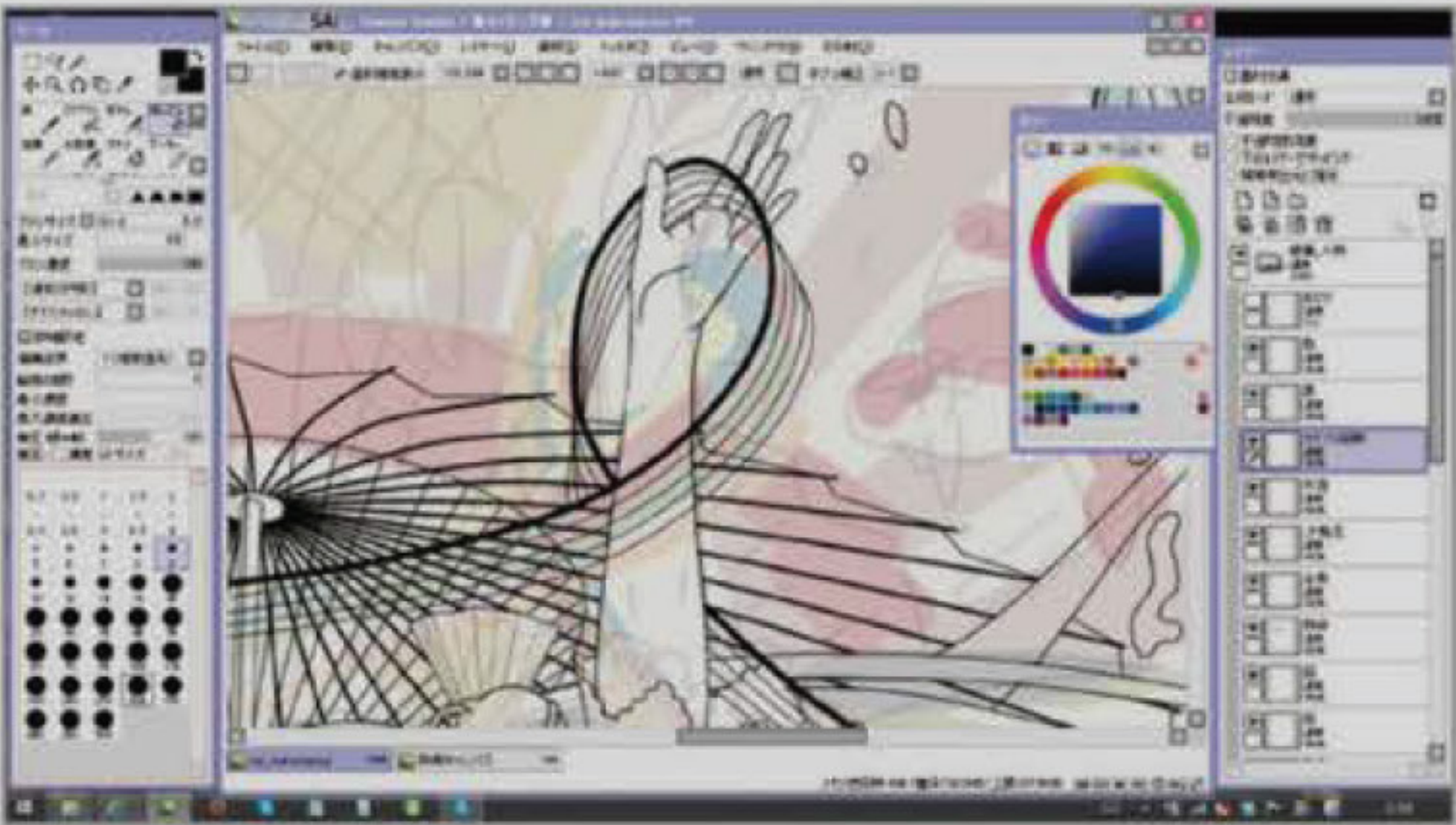
8 I will draw the kimono according to the lines of the body. I drew wrinkles and flutters to create a cloth-like atmosphere. When you have finished drawing, erase the lines of the hands and feet hidden in the kimono.

drew I wanted the clogs to have a clean oval shape, so I a curved line with a pen tool. Hand-drawn and soft <I use different parts depending on where it is better to draw and where it is better to draw precisely with Bentool.

drawing There are several lines on the hem of the kimono, and them by hand will take a lot of time, so draw them with the pen tool. When the pen tool is combined with a normal layer, it becomes fill data, so after drawing the hem line and adjusting the edge with the pen pressure adjustment tool, combine it with the new normal layer and use the eraser tool to make a dashed line. If you erase it with , it will look like that.

11 ラフの時には具体的に考えていませんでしたが、ここで裾にフリルを足してみました。手描きで適当に凸凹みたいな線を描いてしわを足していく簡単フリルです。

12 髪飾り、着物の飾りを追加して華やかにしてみました。髪飾りと着物飾りは左右対称なので片側を描いたらレイヤー複製・反転・回転しました。

13 以前自作したことのある素材から「和傘」「金魚」を別ウインドウで開きます。各素材を選択してコピー、イラストのほうへペーストして素材を持ってきます。

14 飴玉をペンツールで描きます。1個描けたらレイヤーを複製して個々に縮小や回転をして位置を散らします。ペンツールで描いたレイヤー同士は、レイヤー合成してもペンツールの機能を失わないので、あめ玉を1つのレイヤーにまとめておきます。

11 I didn't think about it concretely when I was roughing it, but I added frills to the hem here. suitable for hand-painting A simple way to draw lines that look like bumps and add wrinkles. Single frill.

12 I added hair ornaments and kimono decorations to make it gorgeous. Since the hair ornaments and kimono ornaments are symmetrical, I duplicated and rotated the layer after drawing one side.

13 "Japanese umbrella" and "goldfish" from materials that I have made before open in a separate window. Select each material and Paste to the illustration and hold the material to come.

drawn Draw a candy ball with the pen tool. Once you have one layer, duplicate the layer and reduce or rotate each one to scatter the positions. Layers drawn with the pen tool do not lose the function of the pen tool even if they are layered, so put the candy balls together in one layer.

15 手描きで雲と水飛沫を描きこみます。雲は手前に見えるように太めの線で雲を描きこみます。枠は和傘や金魚のように、素材からコピー&ペーストで持ってきました。枠よりも雲を手前に見えるようにしたいので、雲と重なっている枠の部分を消しゴムで消していきます。

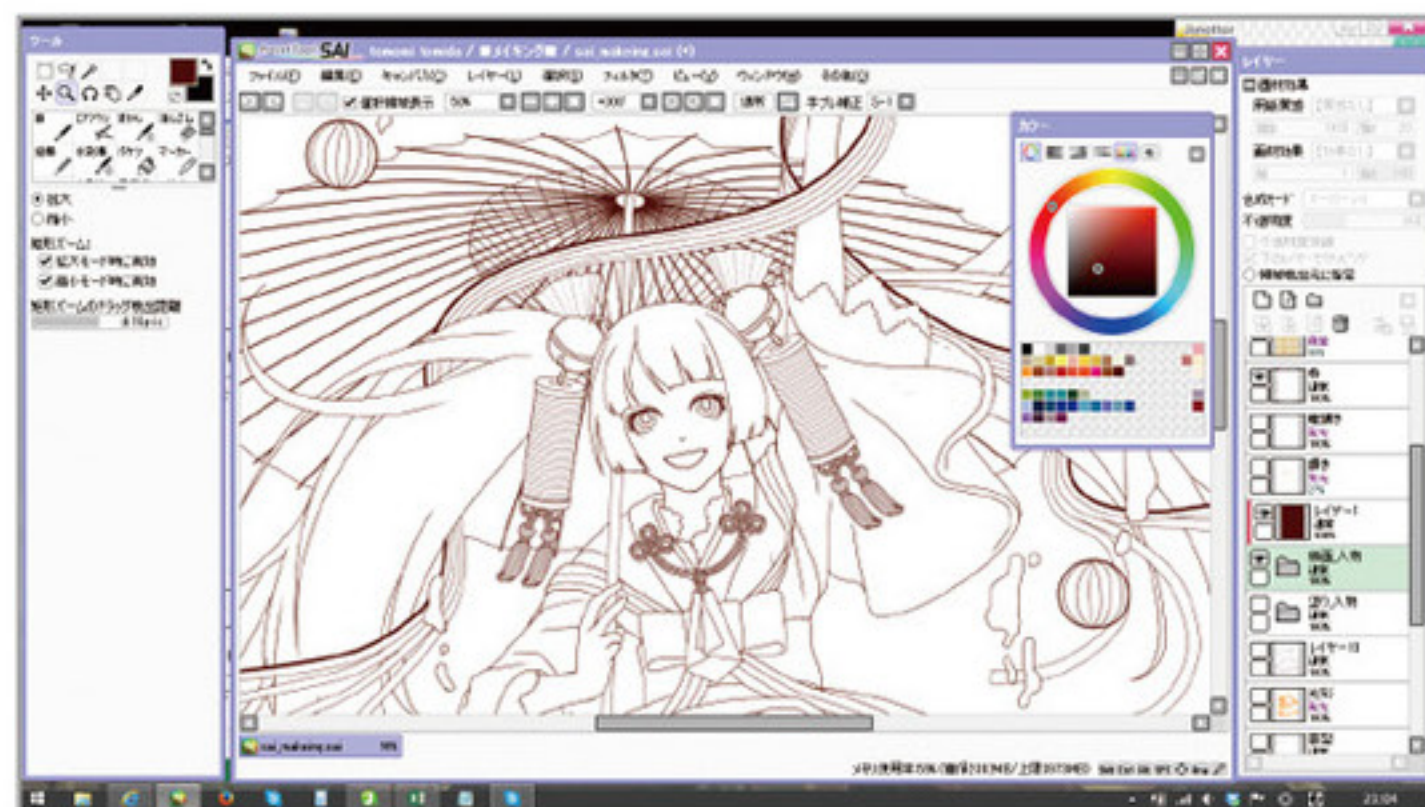
16 最後にペンツールで体や髪に巻き付いている装飾を描きます。奥行きを考えながら描き込み、前後に重なっている線は消しゴムで消しましょう。これで線画が完成です。

thick

Draw clouds and water splashes by hand. Draw the clouds with lines so that they can be seen in the front 15. I copied and pasted the frames from the materials, like Japanese umbrellas and goldfish. I want to make the clouds appear in front of the frame, so I use an eraser to erase the part of the frame that overlaps with the clouds.

16

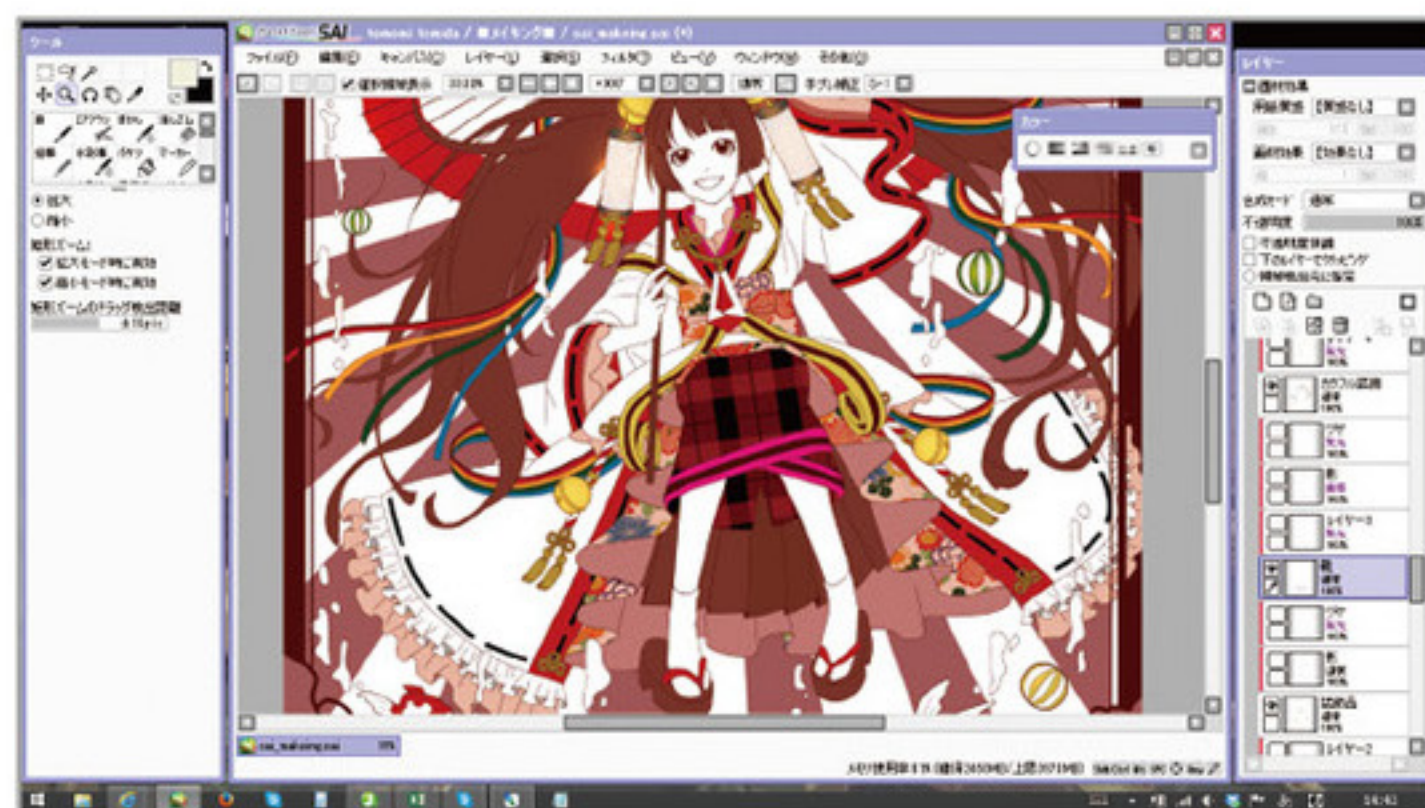
Finally, use the pen tool to draw decorations that wrap around the body and hair. Draw while considering the depth, and erase the overlapping lines with an eraser. The line drawing is complete.

STEP 3 人物の着色

1

ラフで描いたときの配色を見ながら、全体の色味を考えた結果、線画は黒色ではなく、茶色にすることにしました。線画は線画レイヤーセットの中にまとめてあるので、レイヤーセットの一つ上に茶色でバケツ塗りしたレイヤーを作り、クリッピングします。これで線画が茶色になりました。

2

線画フォルダの「領域検索元」にチェック入れて、塗りレイヤーセットの中に、パーツごとにレイヤー分けして、バケツツールでベースになる色を置いていきます。線画に色がついたので全体的にやさしい色合いになりました。髪の毛先などにできる塗り残しは、鉛筆ツール・1～2pxくらいで塗り潰します。

3

ベースが塗れたら、着物の裾や帯など、柄を入れたいレイヤーをドラッグし、レイヤーの新規作成のアイコンと重ねて複製します。これを素材レイヤーにして、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れた状態で、テクスチャや柄を入れます。

4

テクスチャや柄が貼れたら各ベースに明るい部分を塗っていきます。ベース塗りしたレイヤーの上に発光レイヤーを作ってクリッピングし、ベースと同系色の明るめの色をエアブラシツールでぼんやり塗っていきます。

STEP 3 coloring of people

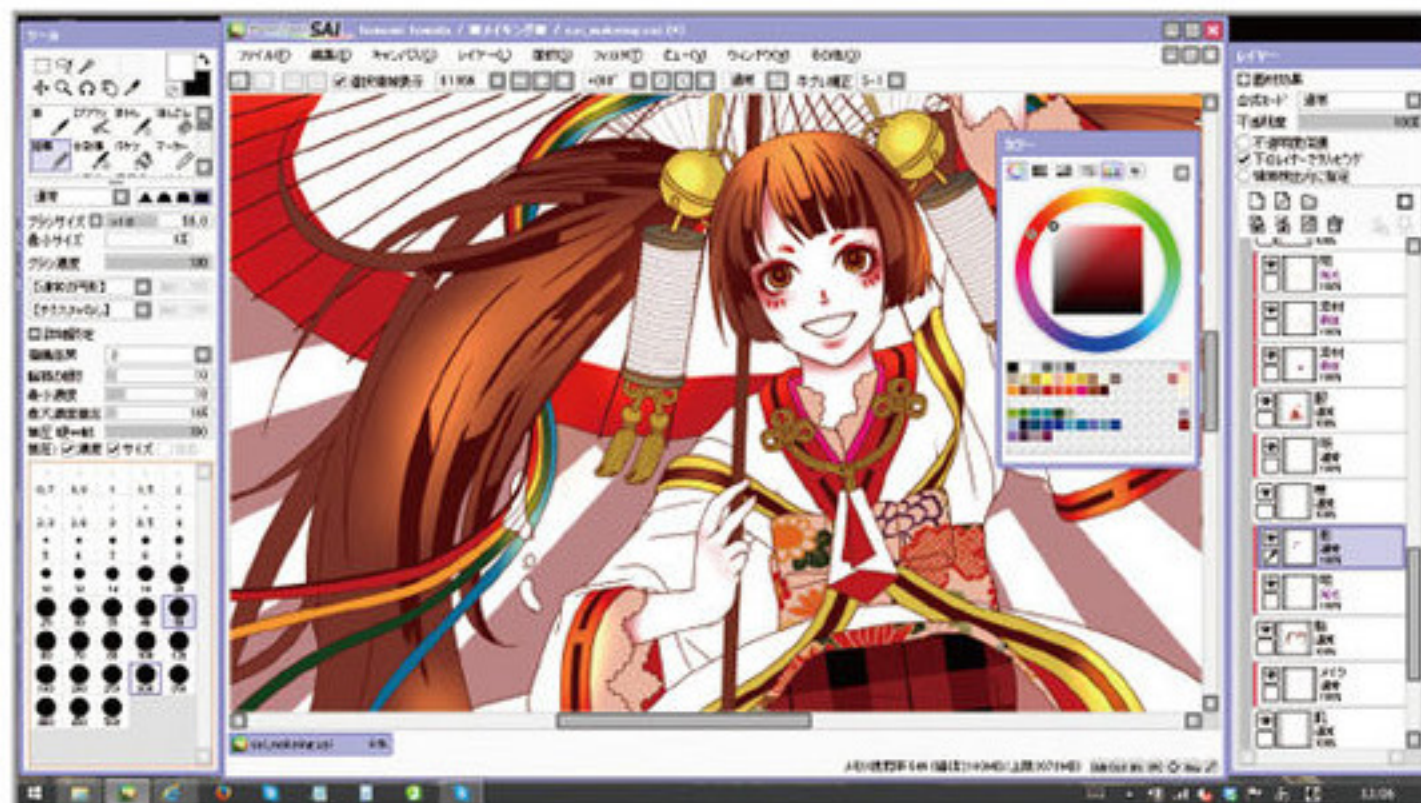
1 While looking at the rough color scheme, I decided to use brown instead of black for the line art. The line art is put together in the line art layer set, so create a brown bucket layer on the layer set and clip it. The line art is now brown.

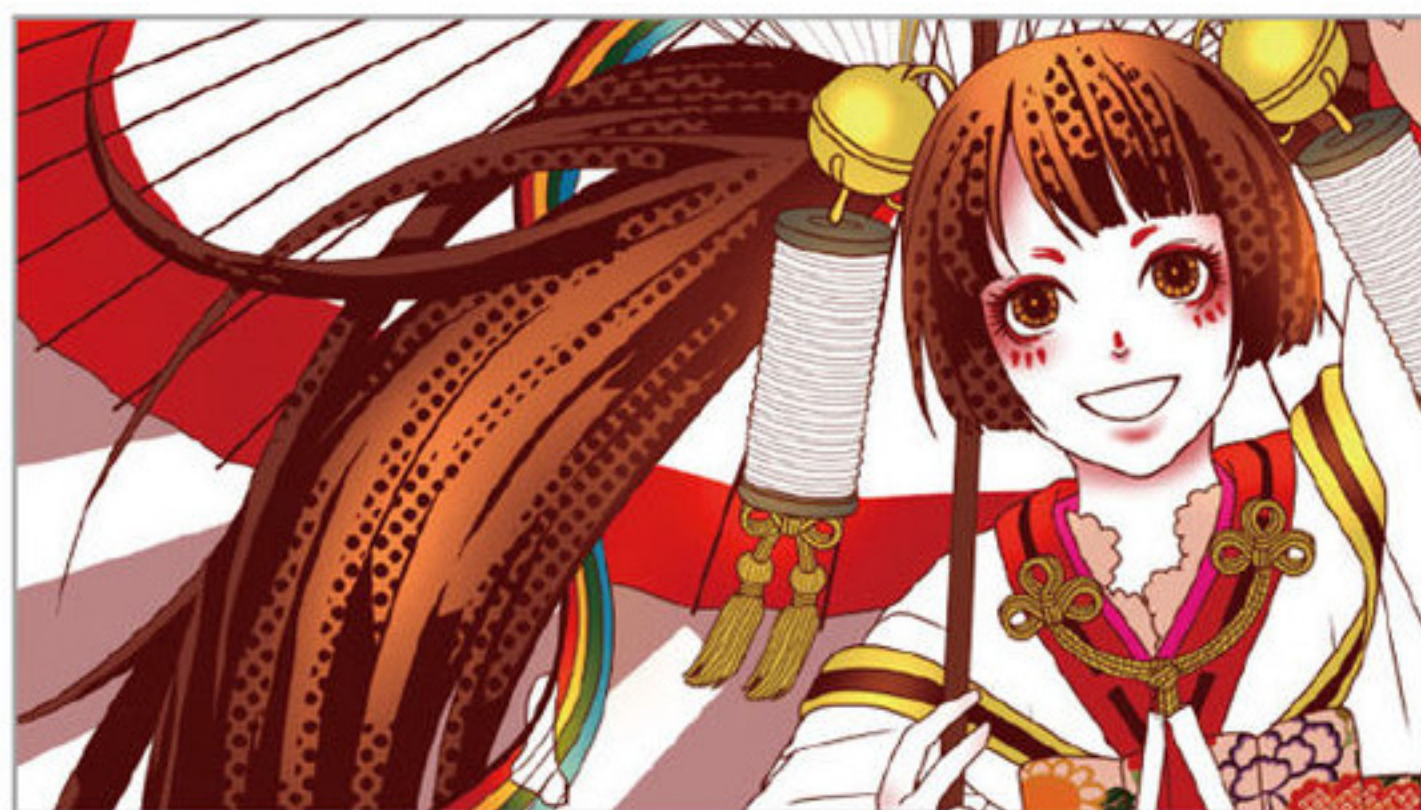
2 Put a check in the "Search area" box in the line art folder, separate layers for each part in the fill layer set, and use the bucket tool to place the base color. Since the line drawing is colored, it has become a gentle color overall. Fill in the unfilled areas such as the ends of the hair with a pencil tool of about 1-2px.

to Once the base is painted, drag the layer where you want add the pattern, such as the hem and obi of the kimono, and duplicate it by overlapping it with the icon for creating a new layer. Make this a material layer and add textures and patterns with "Clip at Layer Below" checked.

4 Once the textures and patterns are applied, paint the lighter areas onto each base. Create a light-emitting layer on top of the base layer, clip it, and use the airbrush tool to paint in a brighter color similar to the base.

5

発光レイヤーの上に乗算レイヤーをつくり、髪に影を描きこんでいきます。鉛筆ツールでアニメのようにはっきり影を塗ります。髪の流れを考えながら塗っています。髪の流ればかり考えていたら、頭の中がこんがらがってきたので、女の子にメイクをしたり影をつけたりしました。その際、顔の縦長な感じが気になったので、線画を少し修正しました。

6

明るい所と影の中間ぽいところを、ドット模様で描きます。鉛筆ツールの「テクスチャなし」の所を、以前登録したテクスチャ「ami」に変えます。このスクリーントーンのようなドット模様のテクスチャは、検索で見つけたフリー素材をお借りしています。ドット模様のテクスチャを使うと、塗ったところがドット模様になるので、よく使っています。

7

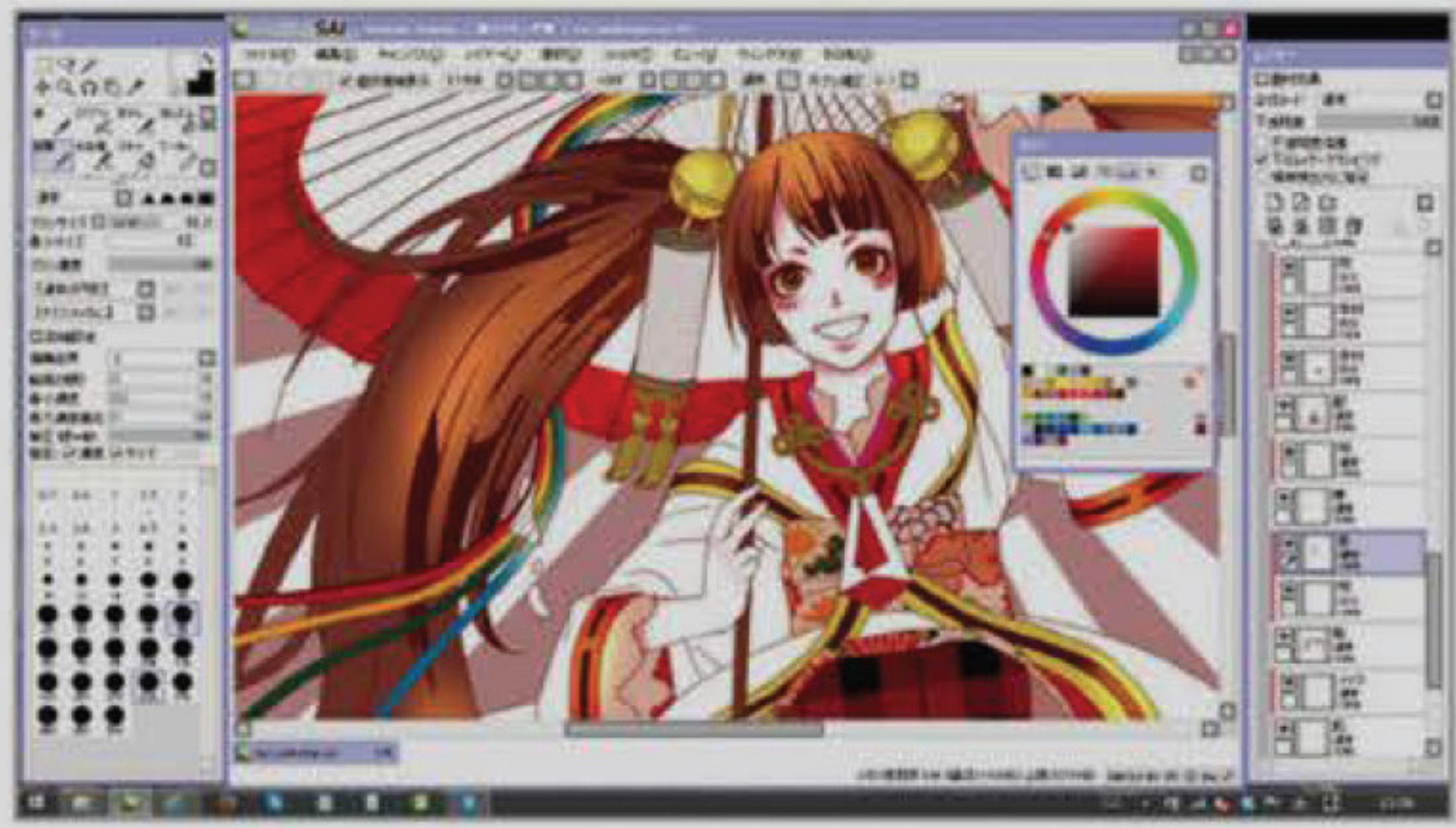
髪が塗れたら次は着物です。同じレイヤーに何色も塗ってあるので、自動選択ツールで影をつけたい所を選択し、明るい所・影のベタ塗り・ドット模様の塗りをします。

レイヤー	モード	不透明度
ツヤ	発光	100%
影	乗算	100%
明	発光	100%
素材	乗算	100%
素材	乗算	100%
服	通常	100%

この段階での着物のレイヤー。「素材」レイヤーは3でやったテクスチャによる柄。その他、発光と乗算を使い分けながら塗っていく

55

Create a multiplication layer on top of the light emitting layer and draw shadows on the hair. Use the pencil tool to draw sharp shadows like an anime. I paint while thinking about the flow of my hair. When I was thinking about the flow of my hair, my head got confused, so I put makeup on the girl and added shadows. At that time, I was concerned about the vertically elongated face, so I modified the line drawing a little.

the

Draw a dot pattern 6 in the midpoint between bright and shadow areas. Change the pencil tool's "no texture" to the previously registered texture "ami". This screen tone-like dot pattern texture is borrowed from a free material found in a search. When I use the dot pattern texture, the painted area becomes a dot pattern, so I use it a lot.

7

After the hair is painted, the next step is the kimono. Since there are several colors on the same layer, I select the areas where I want to add shadows using the automatic selection tool, and then fill in the bright areas and shadows with a dot pattern.

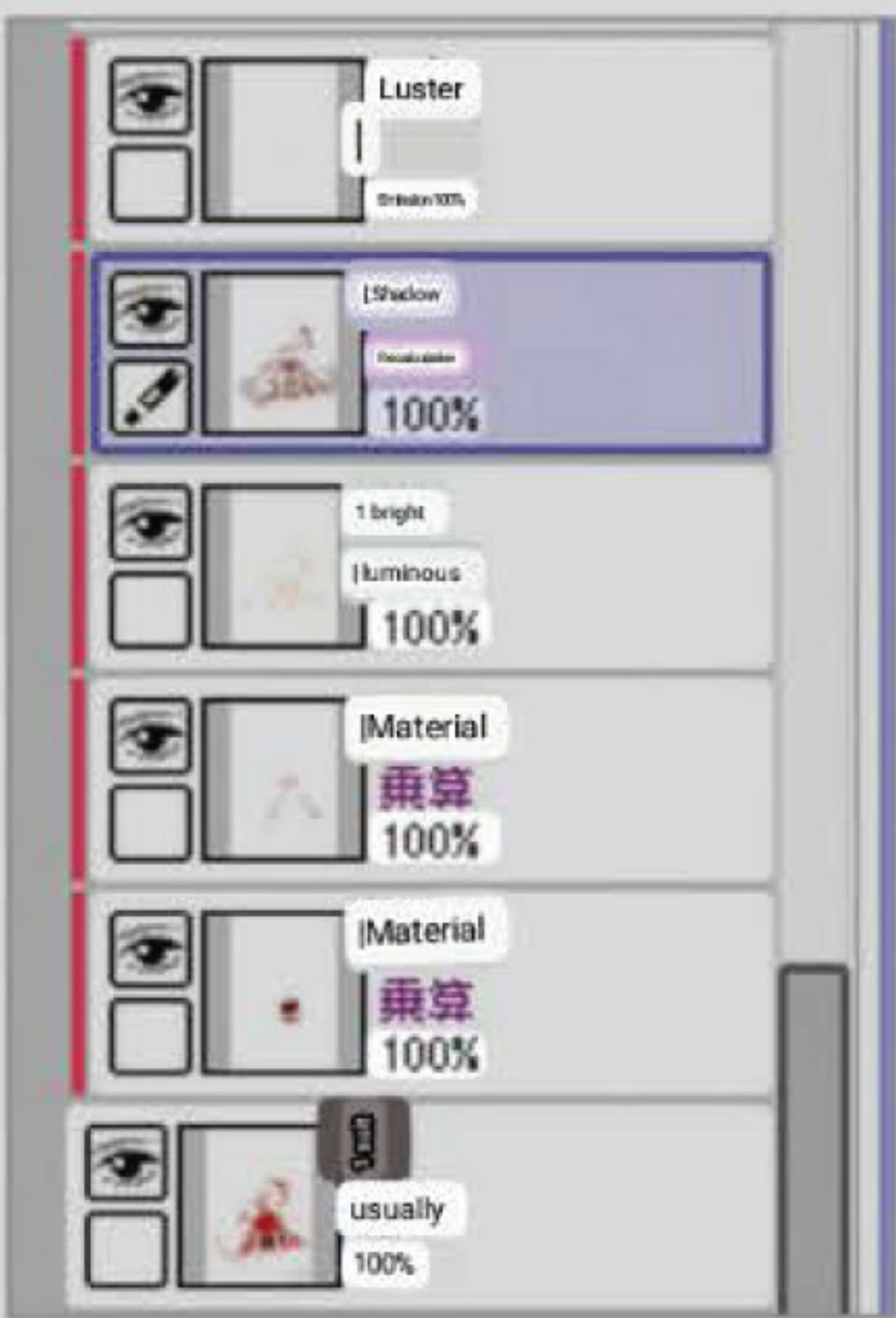
Luster

|Shadow
100%

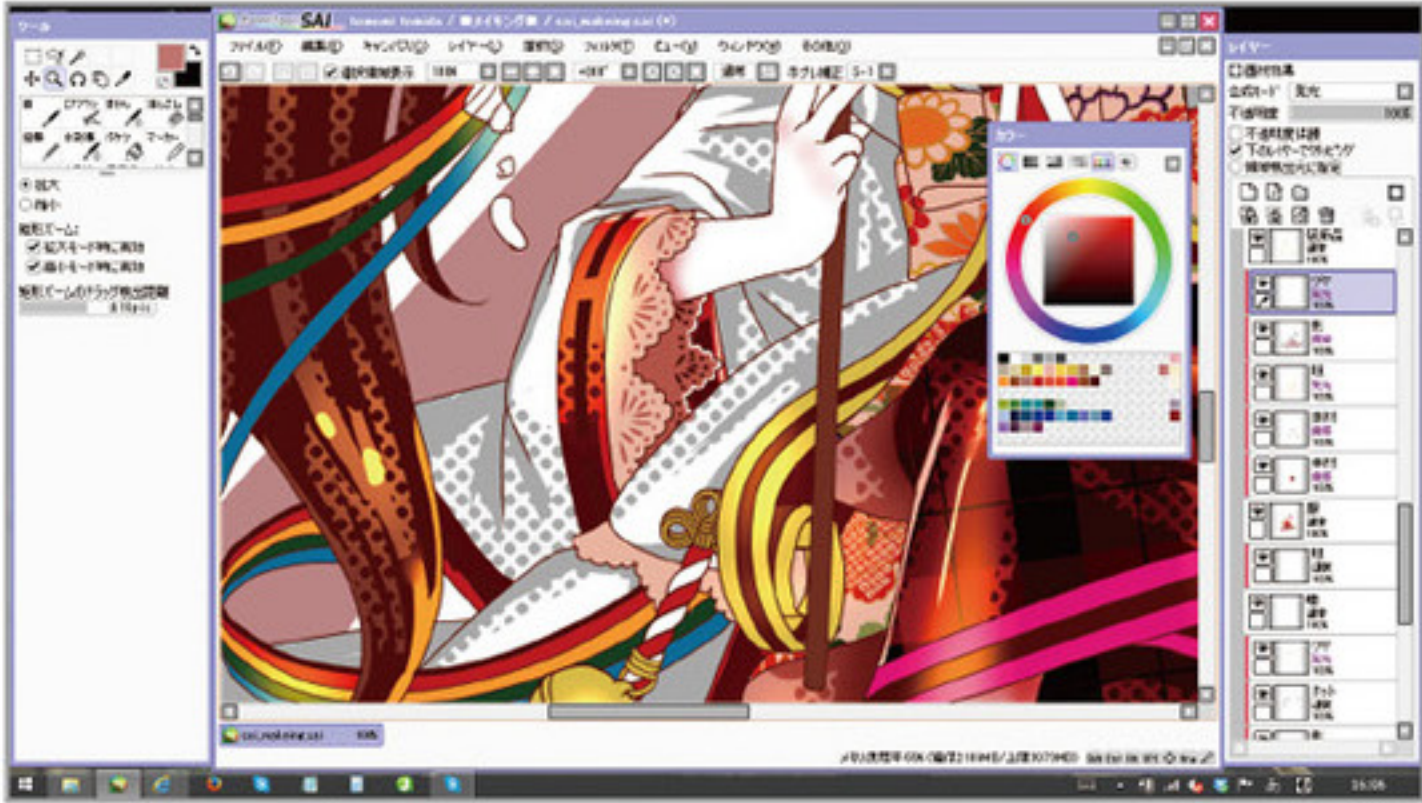
1 bright
|luminous
100%

|Material
乗算
100%

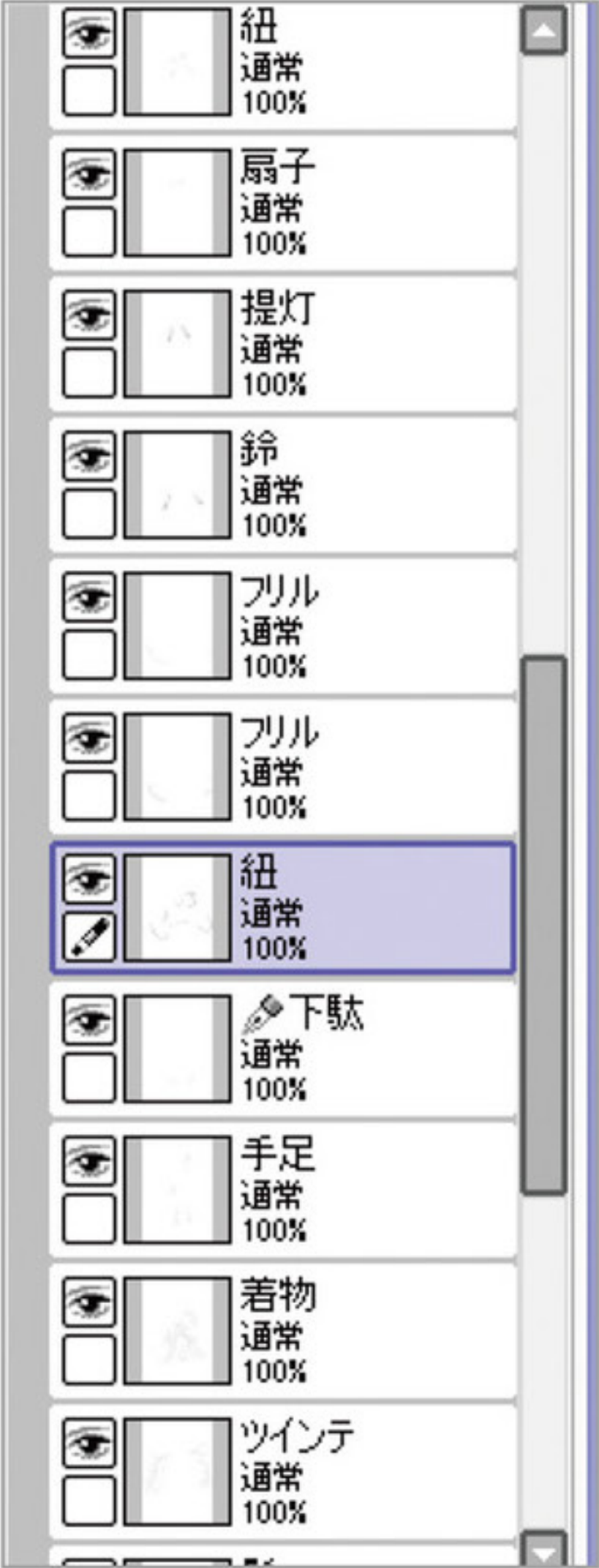
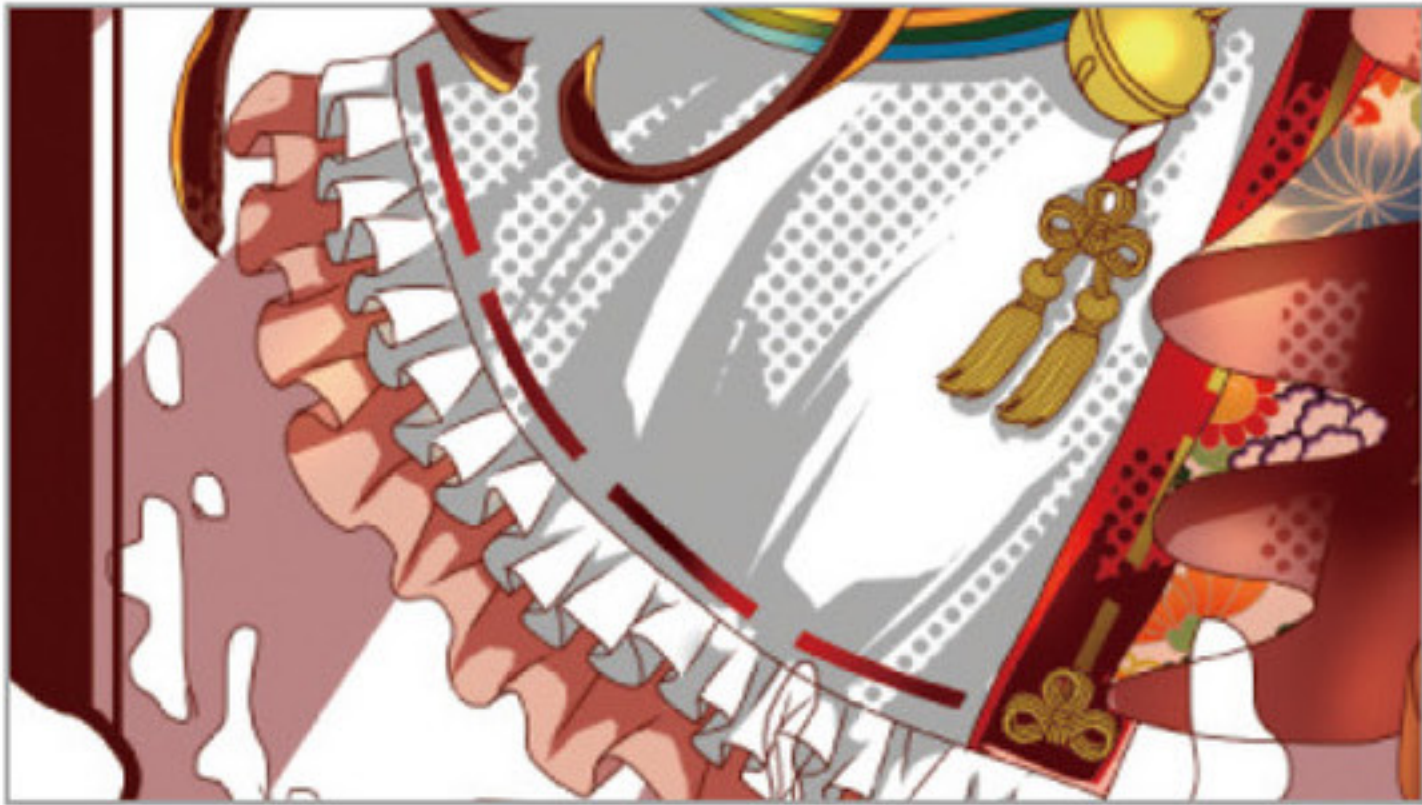
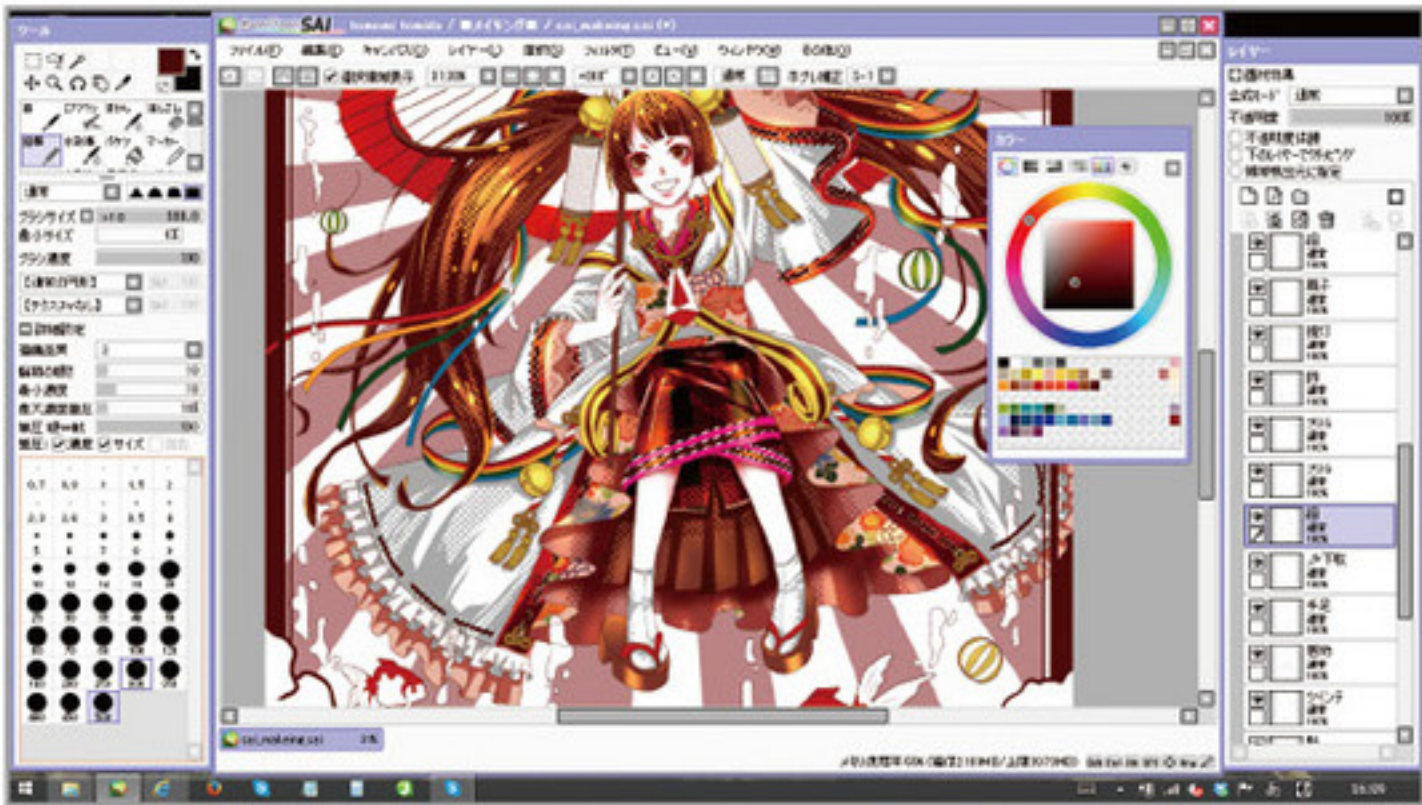
|Material
乗算
100%

usually
100%

Kimono layers at this stage. The 'Material' layer is a pattern based on the texture done in 3. In addition, paint while using light emission and multiplication separately

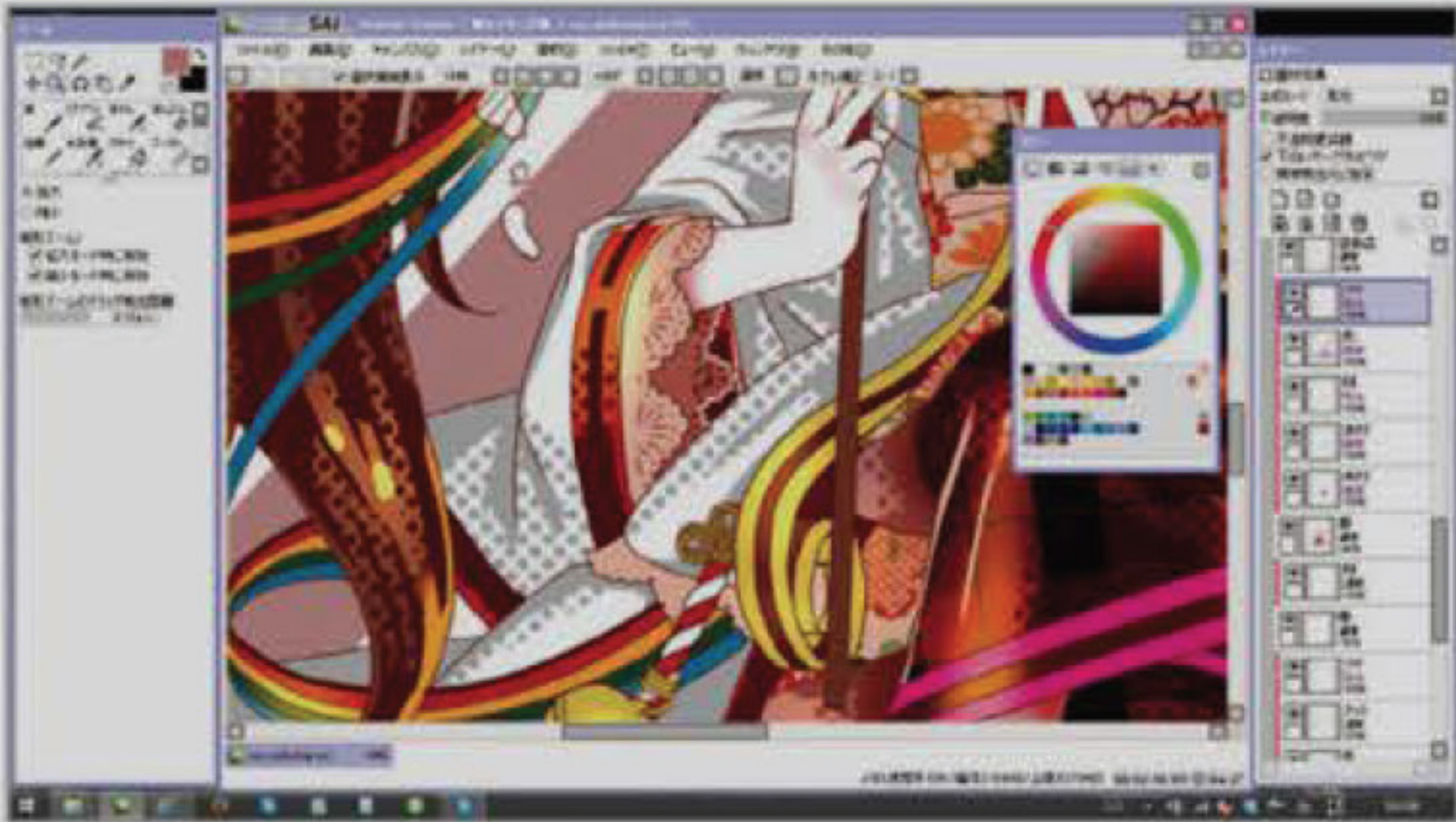
8

着物の白い部分は明るいところを入れないので、影とドット模様だけクリッピングしたレイヤーに描きこんでいきます。レース部分の模様も鉛筆ツールで描きこんでいきます。

9

線画はレイヤーセットごと茶色に色を変えましたが、ここで、ペンツールで作った裾のラインの色だけを変えることにしました。

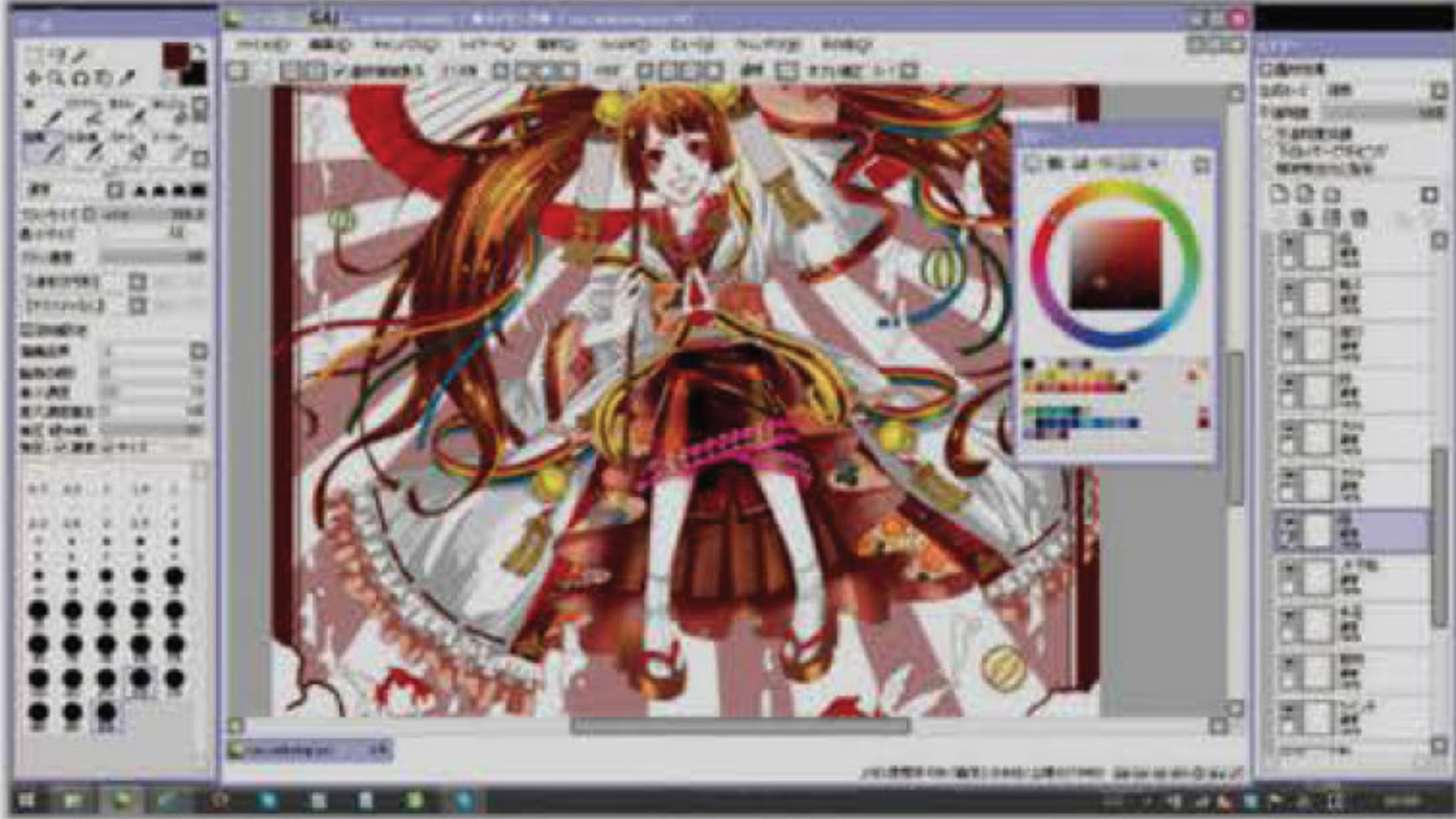
裾のラインのレイヤーを線画のレイヤーセットから塗りレイヤーセットへ移動し、レイヤーをクリッピングして色を変えます。

線画のレイヤーセット。パーツごとに細かくレイヤー分けがしてあるので、一部分だけ色を変えたり、変更したいときに自由がきく

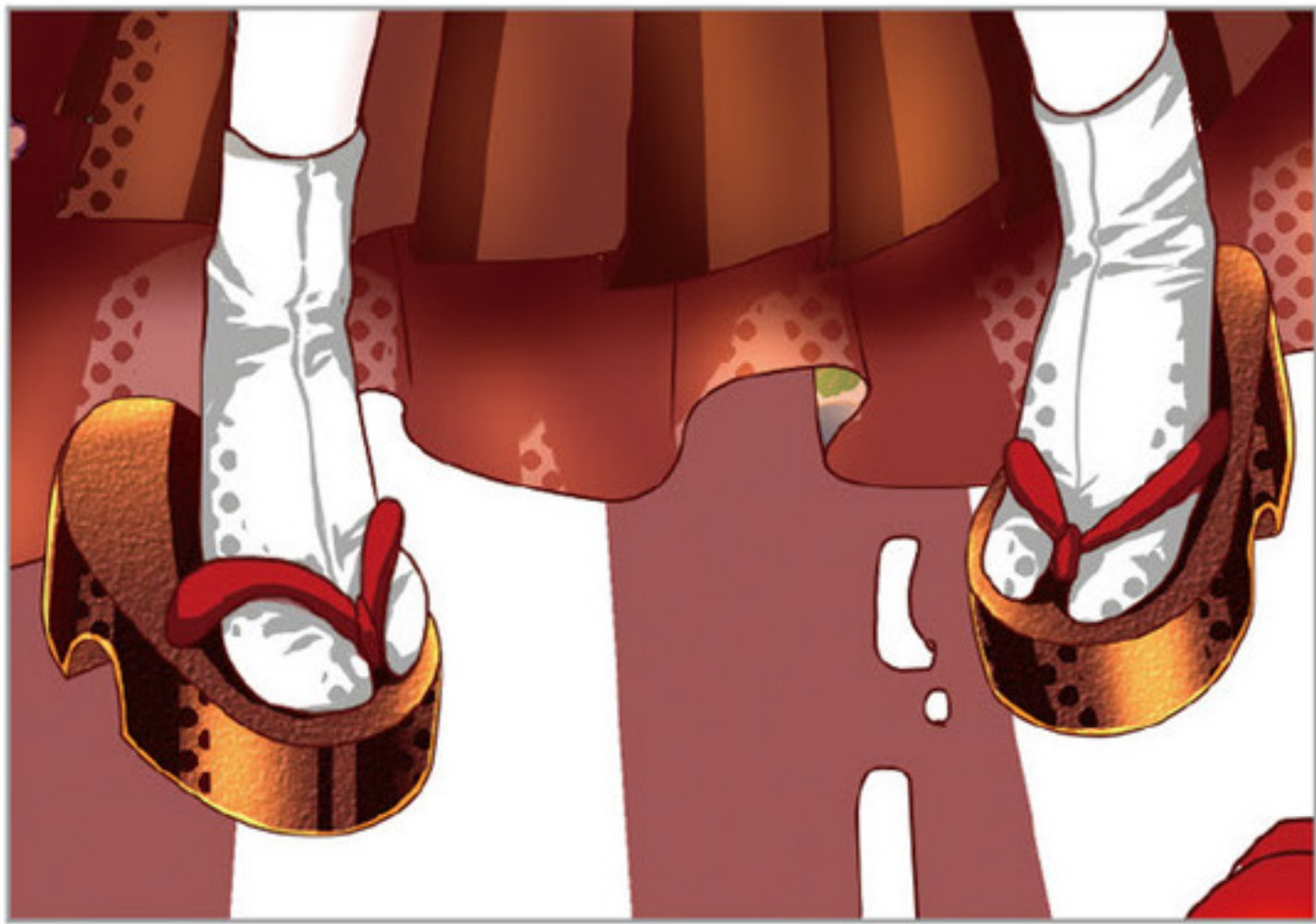
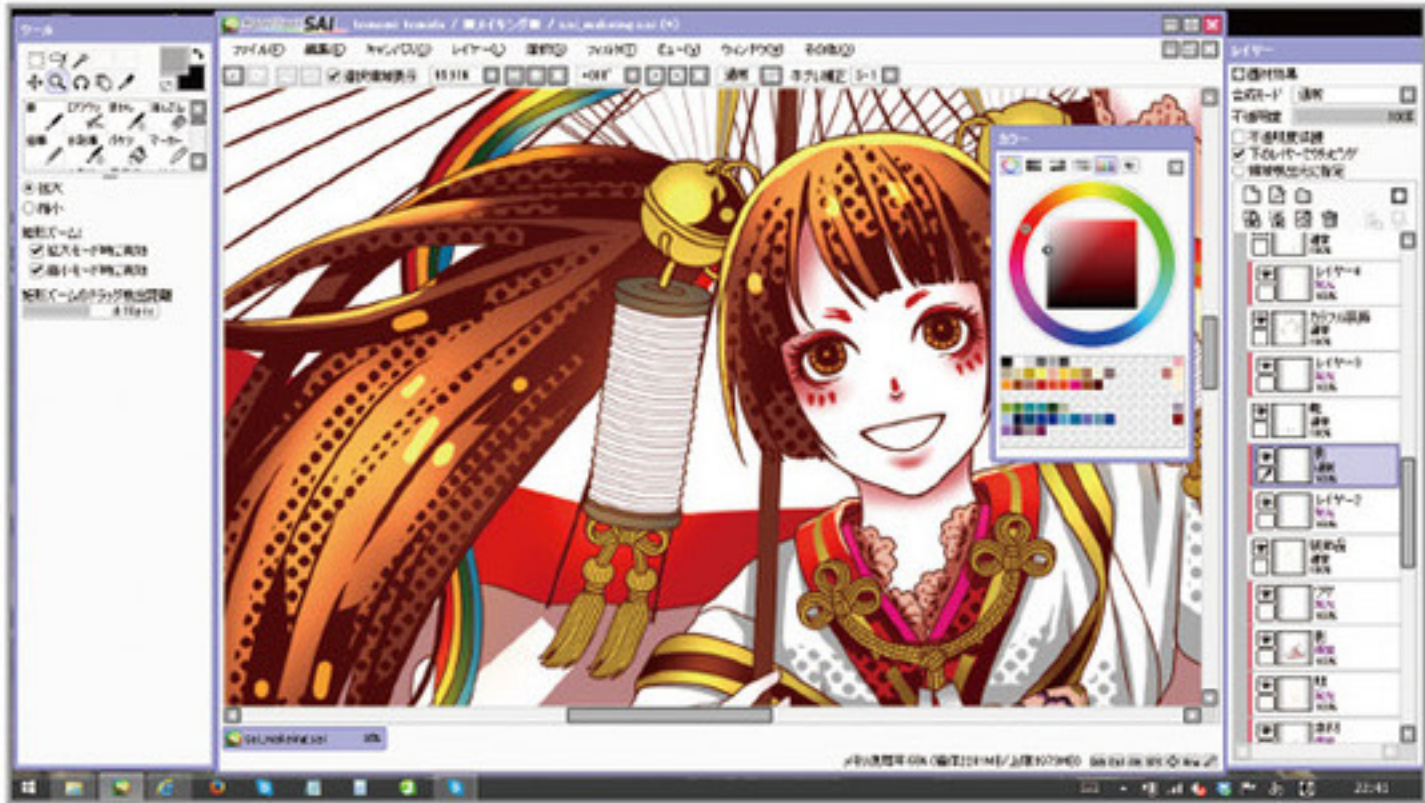
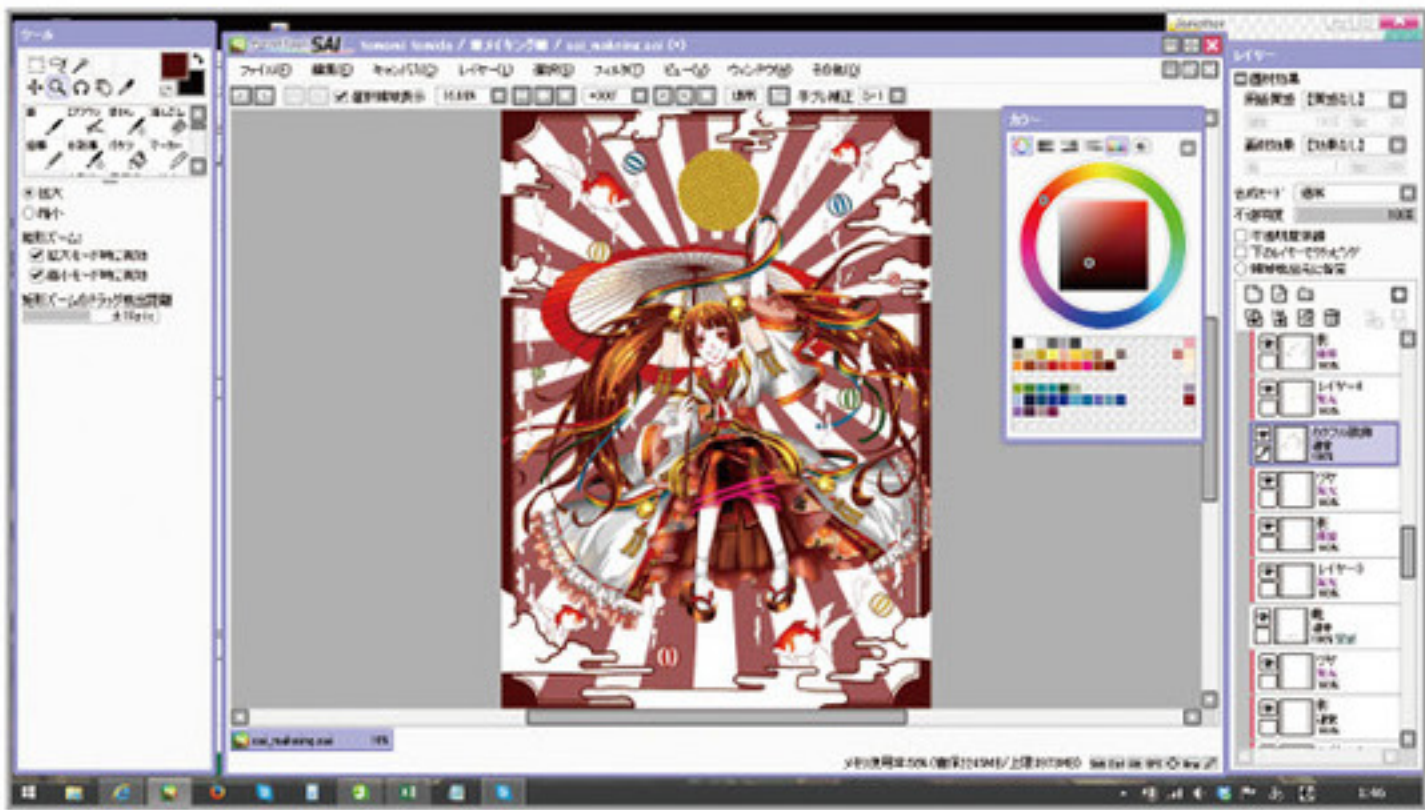
8

The white part of the kimono does not include bright areas,
Draw on a layer where only shadows and dot patterns are clipped.
I will come to you. The pattern of the lace part is also a pencil tool.
I'm going to draw it with a rule.

9

I changed the color of the line
drawing to brown for each layer set.
I decided to change the color only.

Move the hem line layer from the line drawing
layer set to the fill layer set and clear the layer.
Ping to change color.

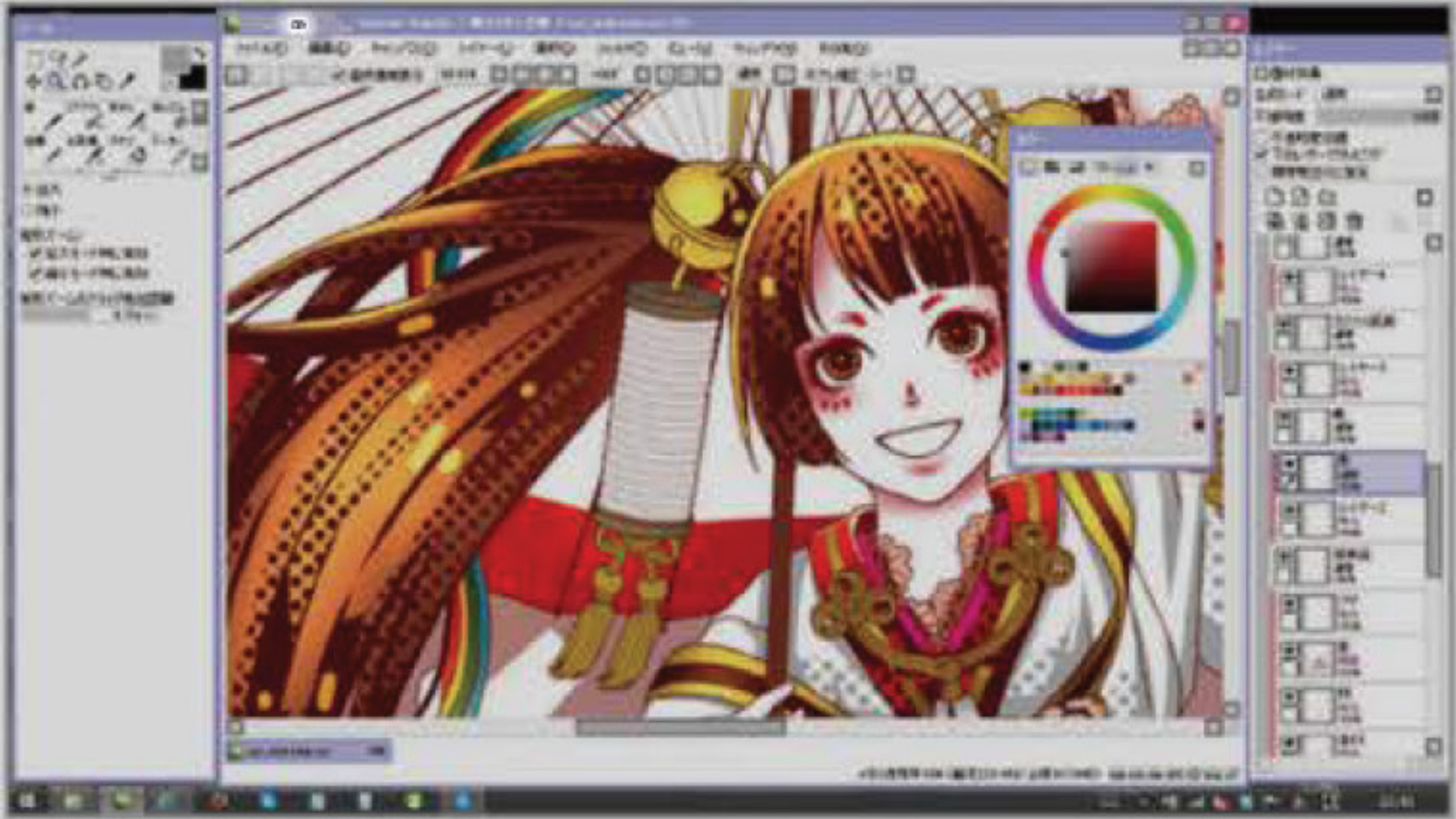
1
String
Fan
100%
Lantern
Normal
100%
Usually
100%
Frill
Normal
100%
Ruffles
Normal
100%
1
String
geta
Usually
100%
Siblings
usually
100%
Kimono
normal
100%
Twinte
Normal
100%

Line drawing layer set. Each part is finely divided and
ear-divided, so you can change the color of only
one part or change it freely when you want.

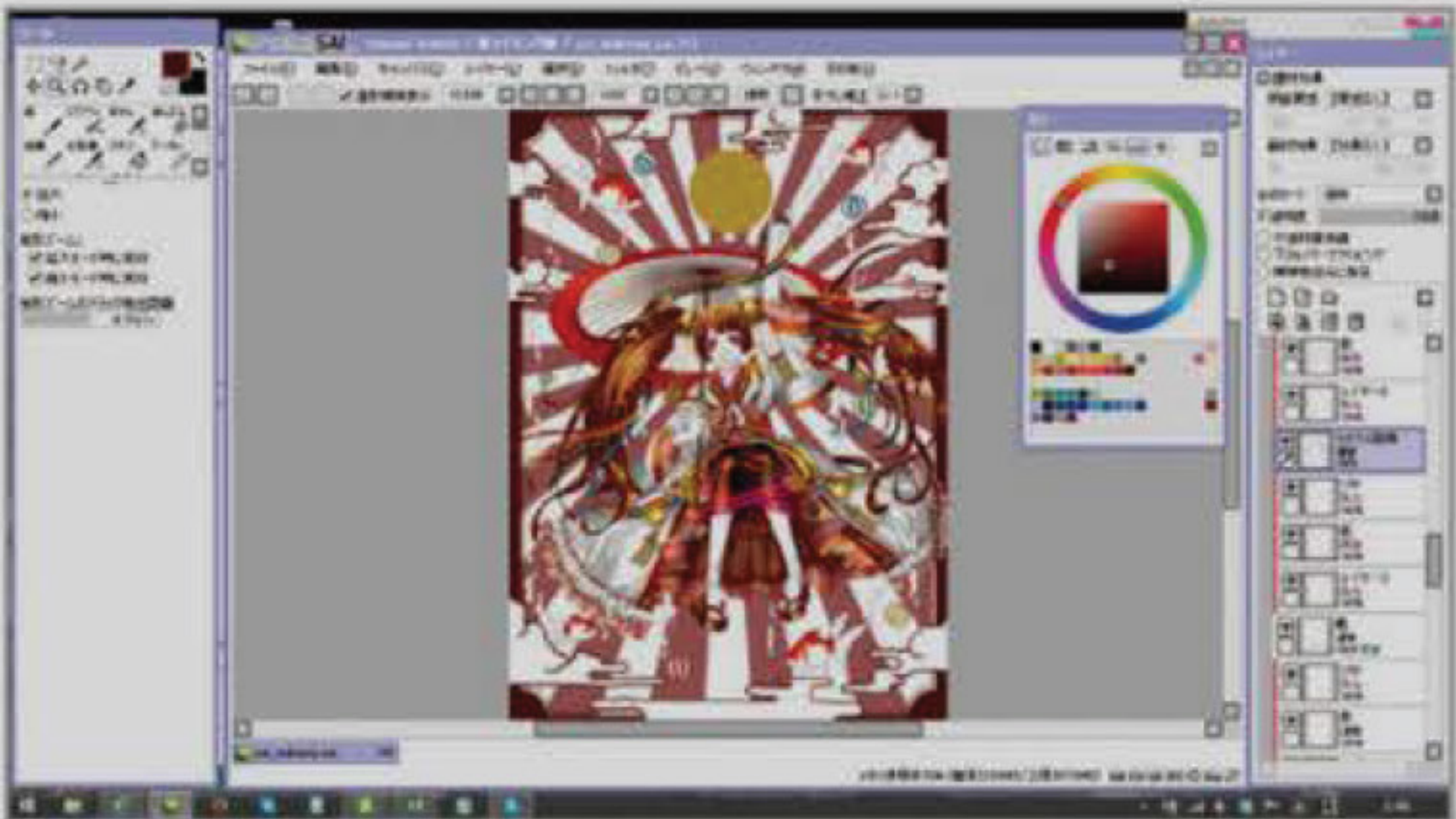
10　下駄の着色は、ベースのレイヤーに画材効果・用紙質感で画用紙のテクスチャを使い、質感の違いを出しました。あとは同じように影とドット模様を描いていきます。

11　最後に細かい飾りなどを塗ります。鈴の影はドット模様なしで金属っぽくしてみました。

12　線画レイヤーの上にレイヤーを作って瞳の輝きを入れて、人物が完成です。

10

For the color of the clogs, I used the texture of drawing paper for the base layer with the art material effect and paper texture to create a different texture. After that, draw shadows and dot patterns in the same way.

art material effect
paper texture
画材効果 No effect]
Compositing mode usually
Opacity 100%
■ Opaque protection
Clipping on the layer below
layered
[colorful
layer&

11

Finally, paint the fine decorations. The shadow of the bell is de I tried to make it look like metal without a dot pattern.

12

Create a layer on top of the line drawing layer and add the glow of the eyes to complete the character.

STEP 4 背景の着色

1

金魚に影をつけていきます。赤い部分と白い部分に同時に影をつける際は、乗算レイヤーを使うと便利です。金魚のレイヤーに乗算レイヤーをクリッピングし、エアブラシで暗めの色を塗ります。クリッピングして、暗めの色をエアブラシで塗ります。

2

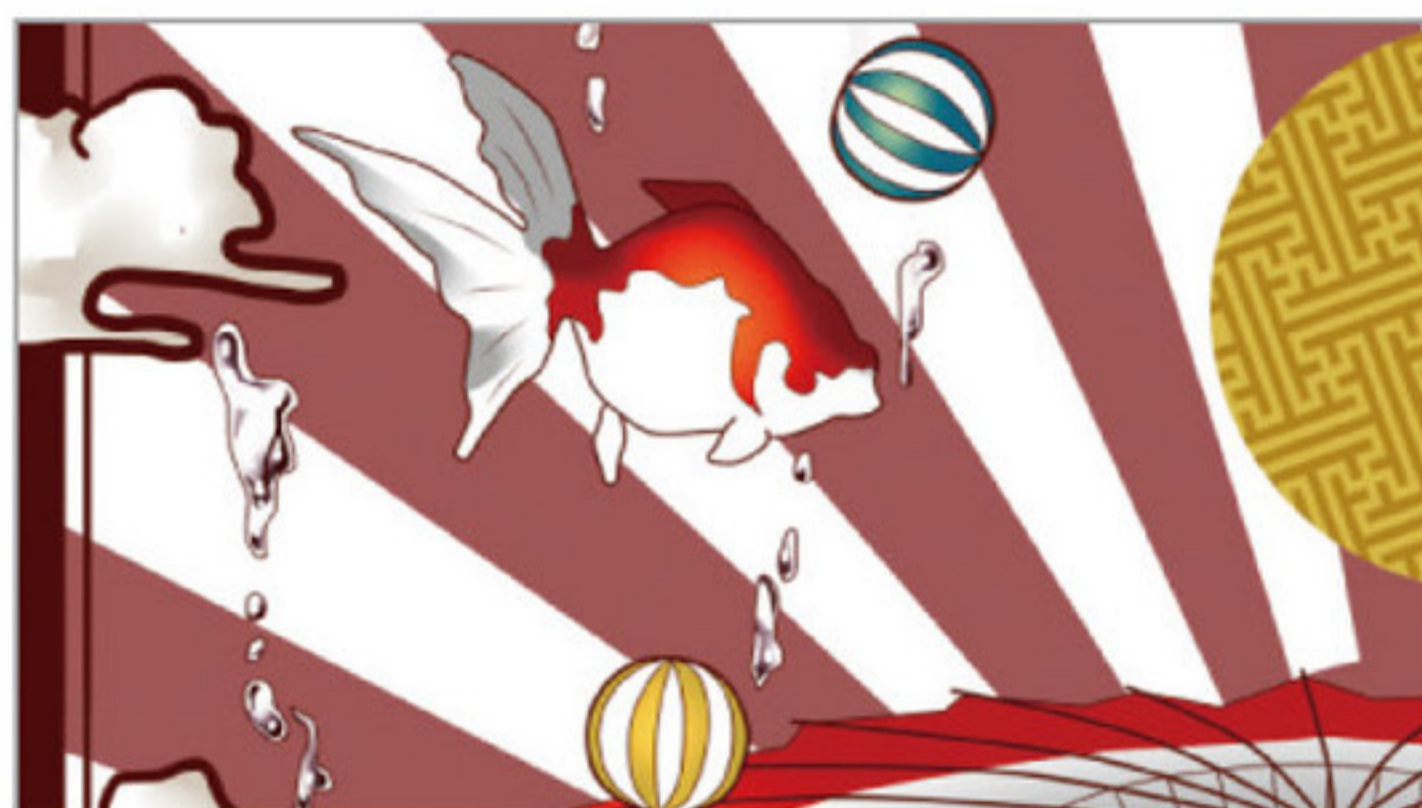
気泡や水飛沫のように見える部分を描いていきます。鉛筆ツールで影のように描き、内側をぼかしツールでぼかしてなじませると、液体っぽく見えると思います。色味を変えるためにオーバーレイでレイヤーをクリッピングして青を重ねます。

合成モード 乗算
不透明度 100%
不透明度保護
下のレイヤーでクリッピング
領域検出元に指定
レイヤー14 オーバーレイ 35%
影 乗算 100%
水泡 通常 100%

3

太目に描いた雲を塗ります。薄い色で影を塗って、ぼかしていくと、ふんわりとした質感になります。

4

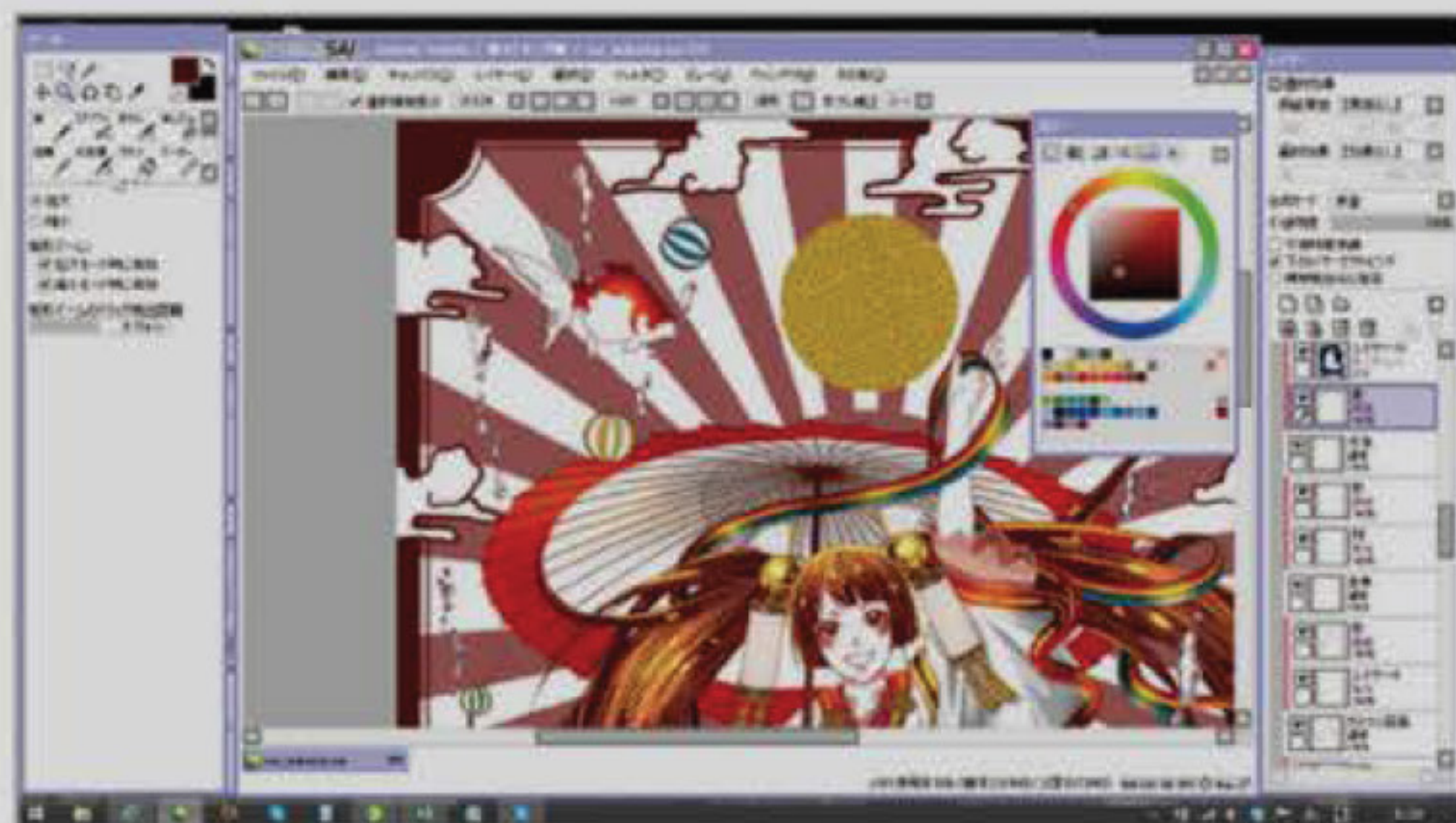
飴玉は小さいので、影をつけると黒っぽくなってしまいます。色がわかるように明るい部分だけ描きました。発光レイヤーをクリッピングして、エアブラシでハイライトを入れていきます。

STEP 4 background coloring

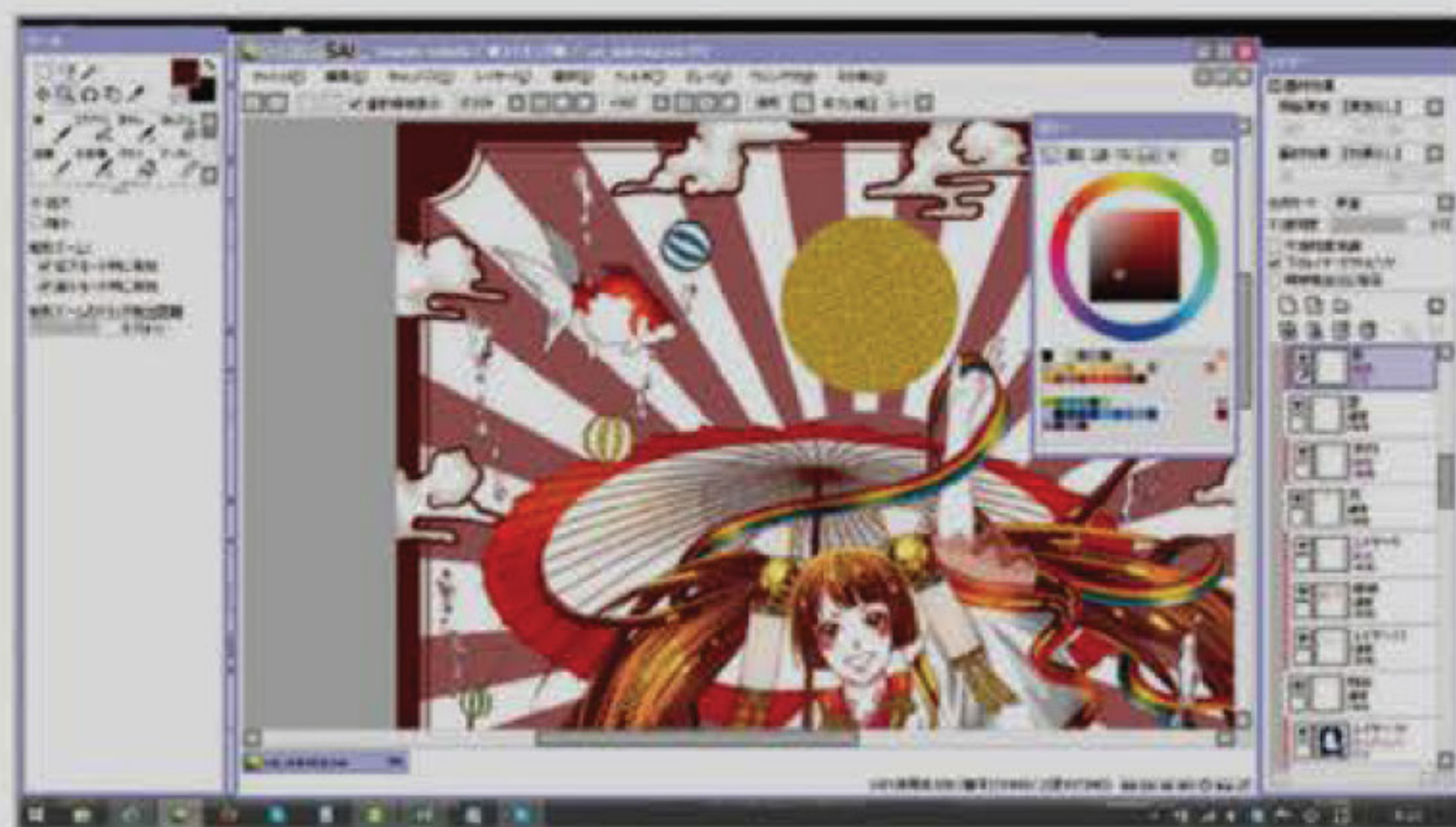
1

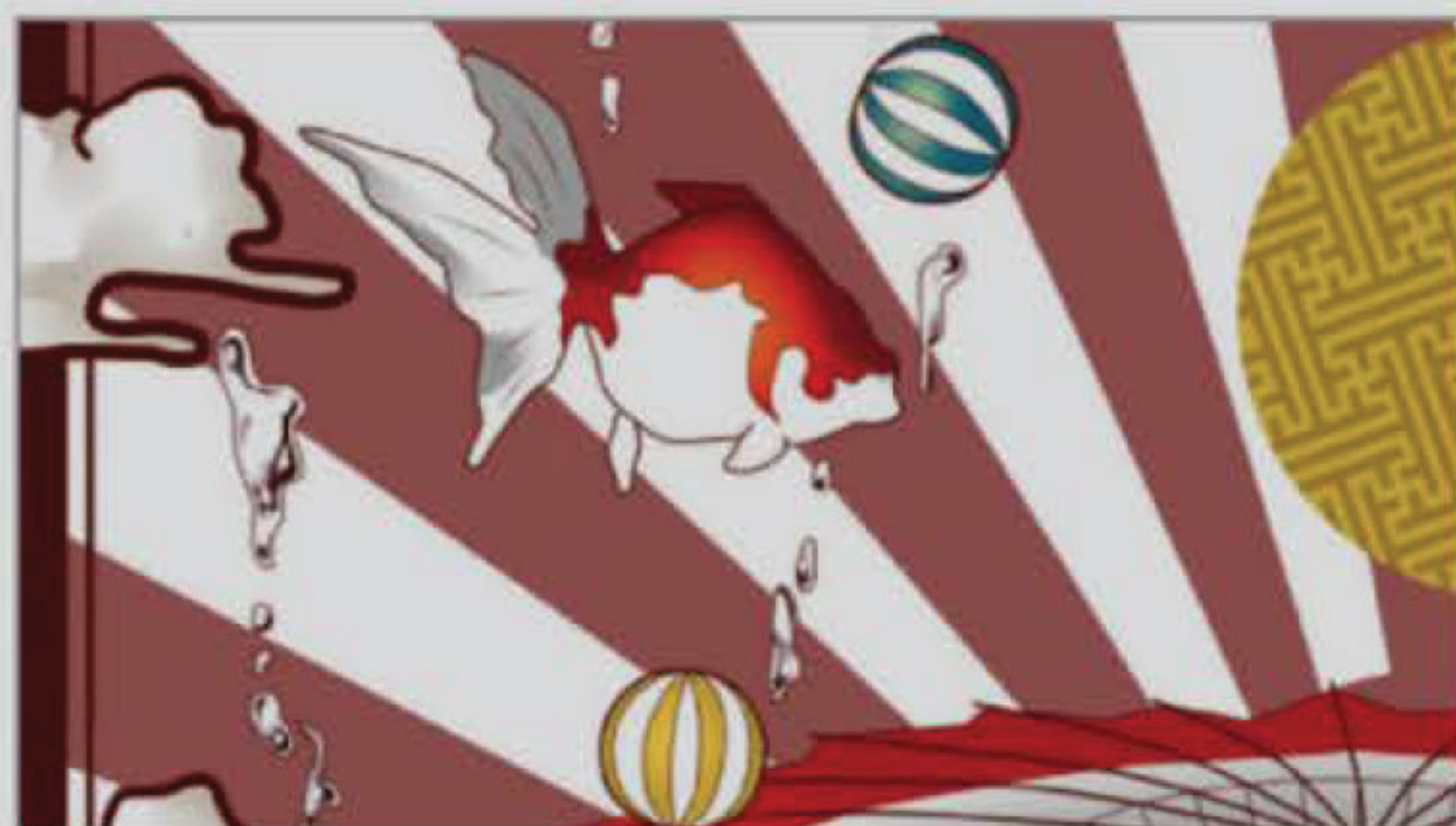
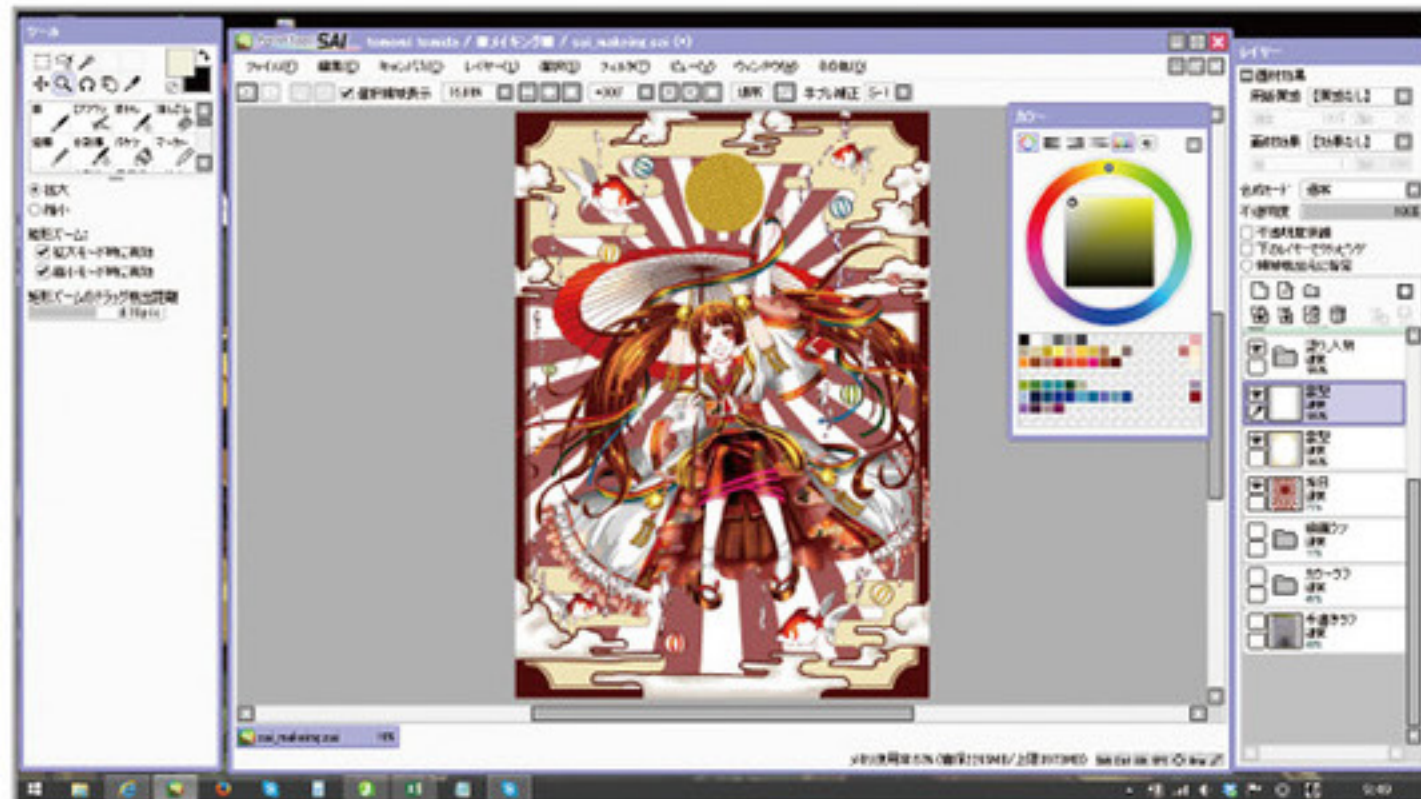
I will add a shadow to the goldfish. Multiply layers are useful when shadowing red and white areas at the same time. Clip the multiply layer to the goldfish layer and apply a darker color with the airbrush. Clip and airbrush the darker color.

2

Draw the parts that look like air bubbles or water droplets. If you draw like a shadow with the pencil tool and blur the inside with the blur tool, it will look like a liquid. To change the color tone, clip the layer with Overlay and add blue.

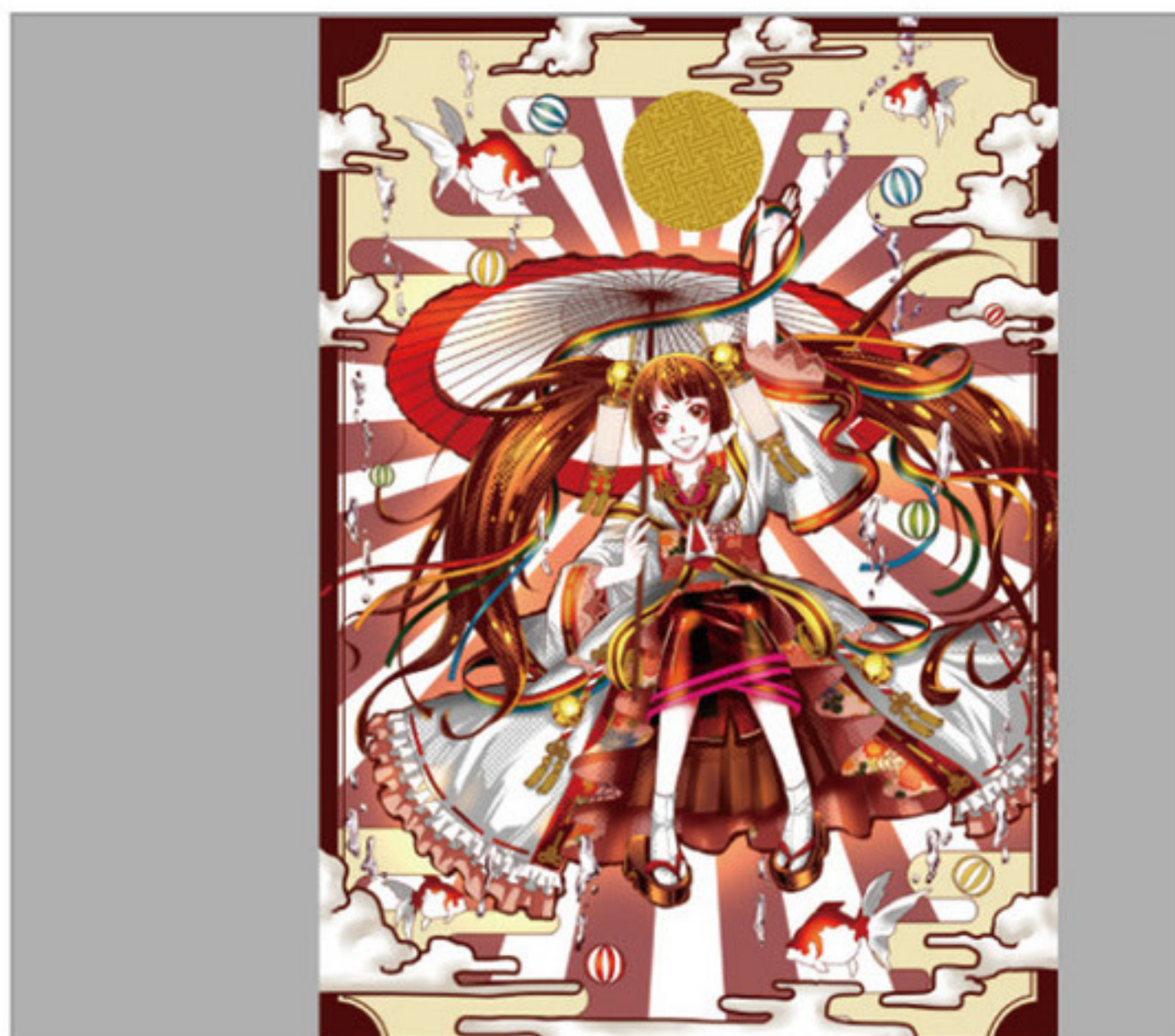
合成 mode 乗算
'Opacity 100%
■Opacity protection
Clipping on lower layer ○Designated as detection source
Kotobuki product
Layer 14 overlay 35%
影 乗算 100%
Water 通常 100%

3

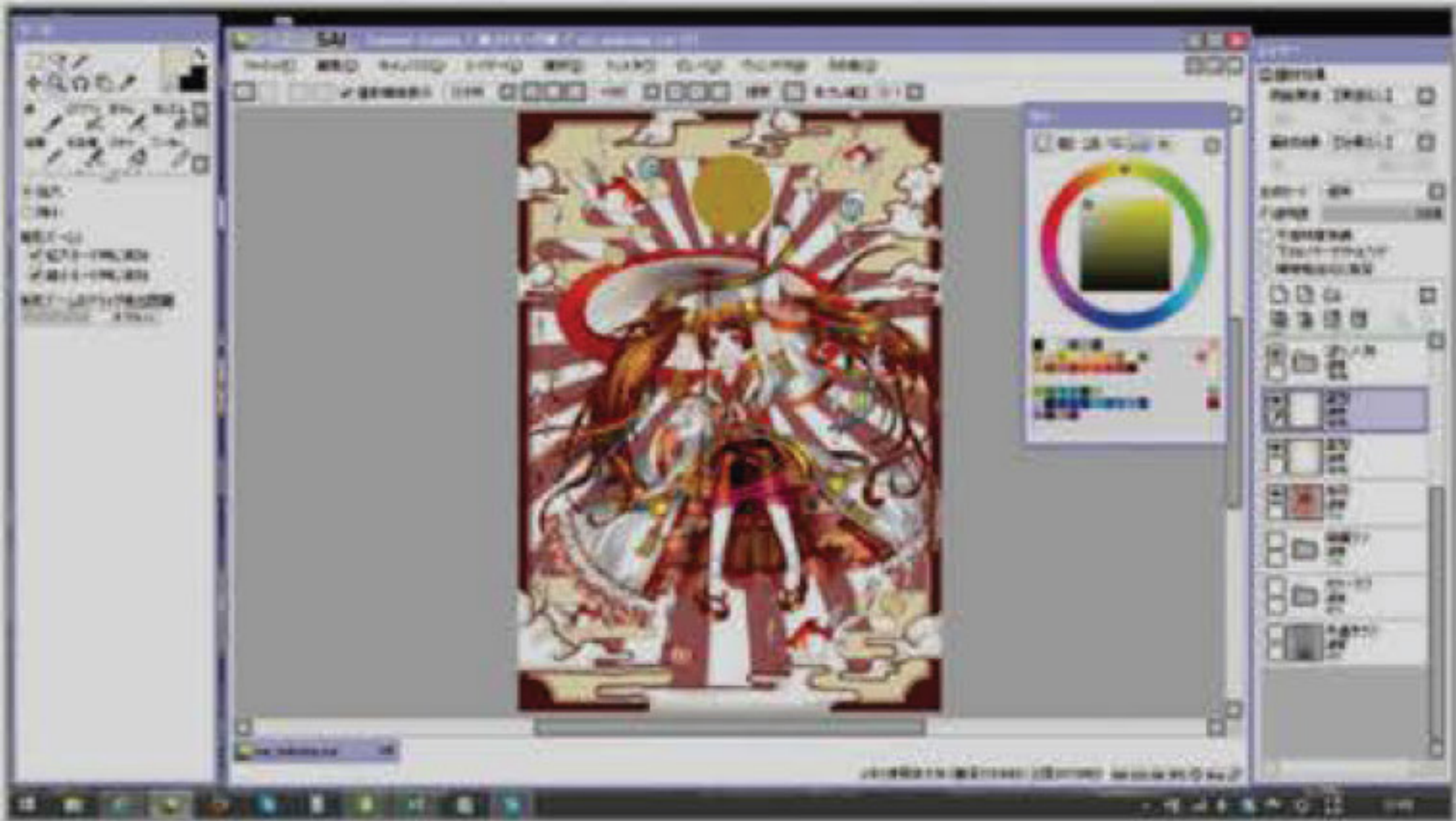
Paint the thickly drawn clouds. If you paint the shadow with a light color and blur it, it becomes a soft texture.

make

Since the hard candy is small, adding a shadow will make it look black. I drew only the bright parts so that you can see the color. Clip the light emitting layer and add highlights with the airbrush.

5　線画のある背景部分は描き終わったのでさらに背面にくる背景を描きます。旭日だけでは空間が空いてしまうので、和風の雲形を描いて塗ります。

6　人物と旭日の境目がわかりにくかったので、人物が浮き立つように人物の後ろに光彩をいれてみます。発光レイヤーにサイズの大きめなエアブラシでぼやーっと光って見えるように塗っていきます。

7　さらに人物の輪郭を強調します。6で入れた発光レイヤーの上に、新しくレイヤーを作り、人物の後ろに鉛筆ツールで筆で描いたような強弱をつけながらふちどりを描いていきます。雑な位の方が、かえってそれらしく見えると思います。

塗り人物
通常
100%
輪郭強調
通常
100%
後光
発光
100%
雲型
通常
100%
雲型
通常

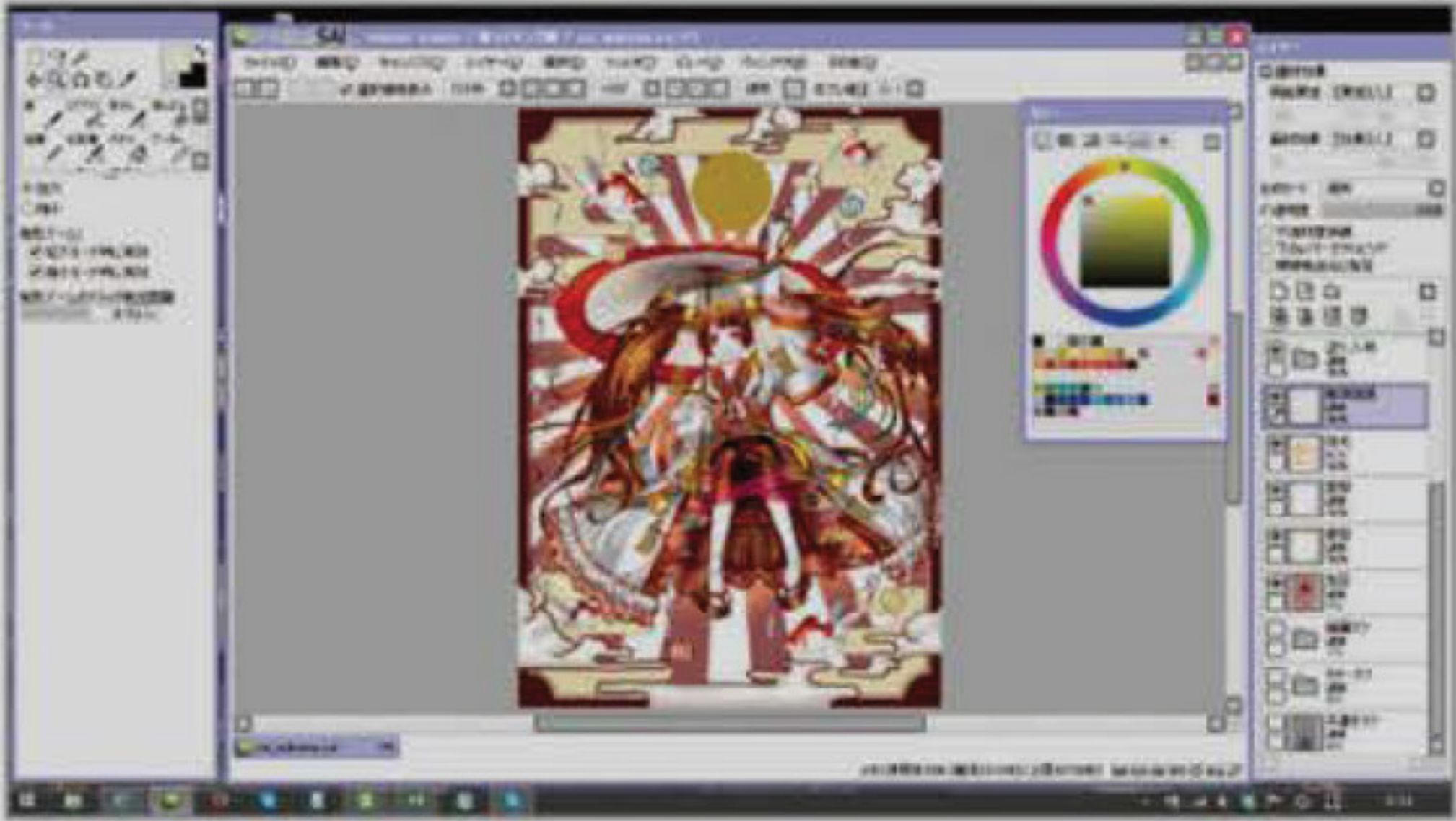
8　背景が完成しました。濃すぎた影や明るすぎる場所は修正します。

5

I finished drawing the background part with the line drawing, so I will draw the background that will be in the background. The rising sun alone leaves a lot of space, so I draw and paint Japanese-style clouds.

6

It's hard to see the boundary between the person and the rising sun, so I add some glow behind the person to make them stand out. Use a large-sized airbrush to paint the light-emitting layer so that it looks like it's glowing.

7

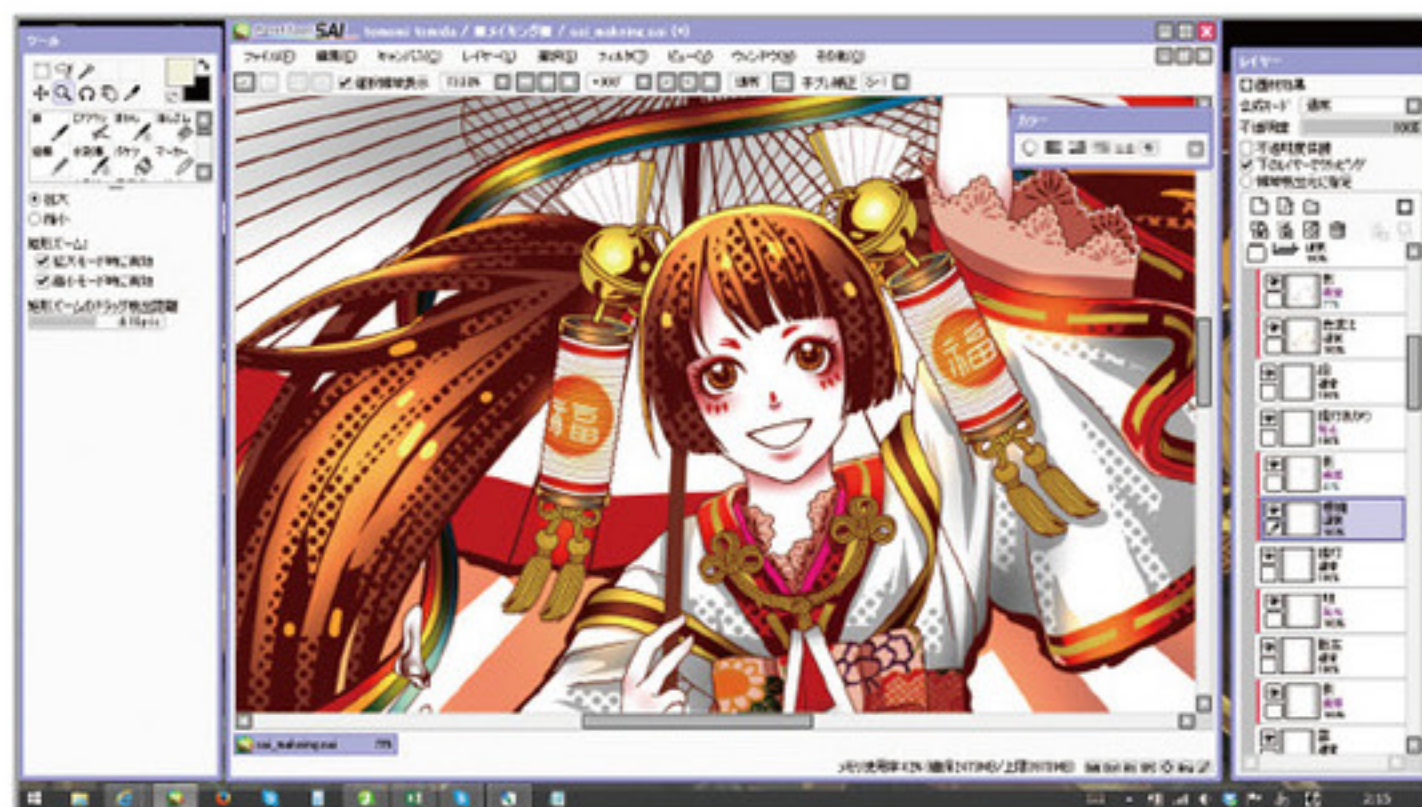
It also emphasizes the contours of the person. Create a new layer on top of the light emitting layer that was added in step 6, and draw a border behind the character using the pencil tool to add strength and weakness as if drawn with a brush. I think it looks more like it when it's rough.

Painted person
通常
100%
輪郭強調
通常
100%
Halo
発光
100%
雲型
通常
100%
雲型
通常

8

The background is complete. Correct shadows that are too dark or areas that are too bright.

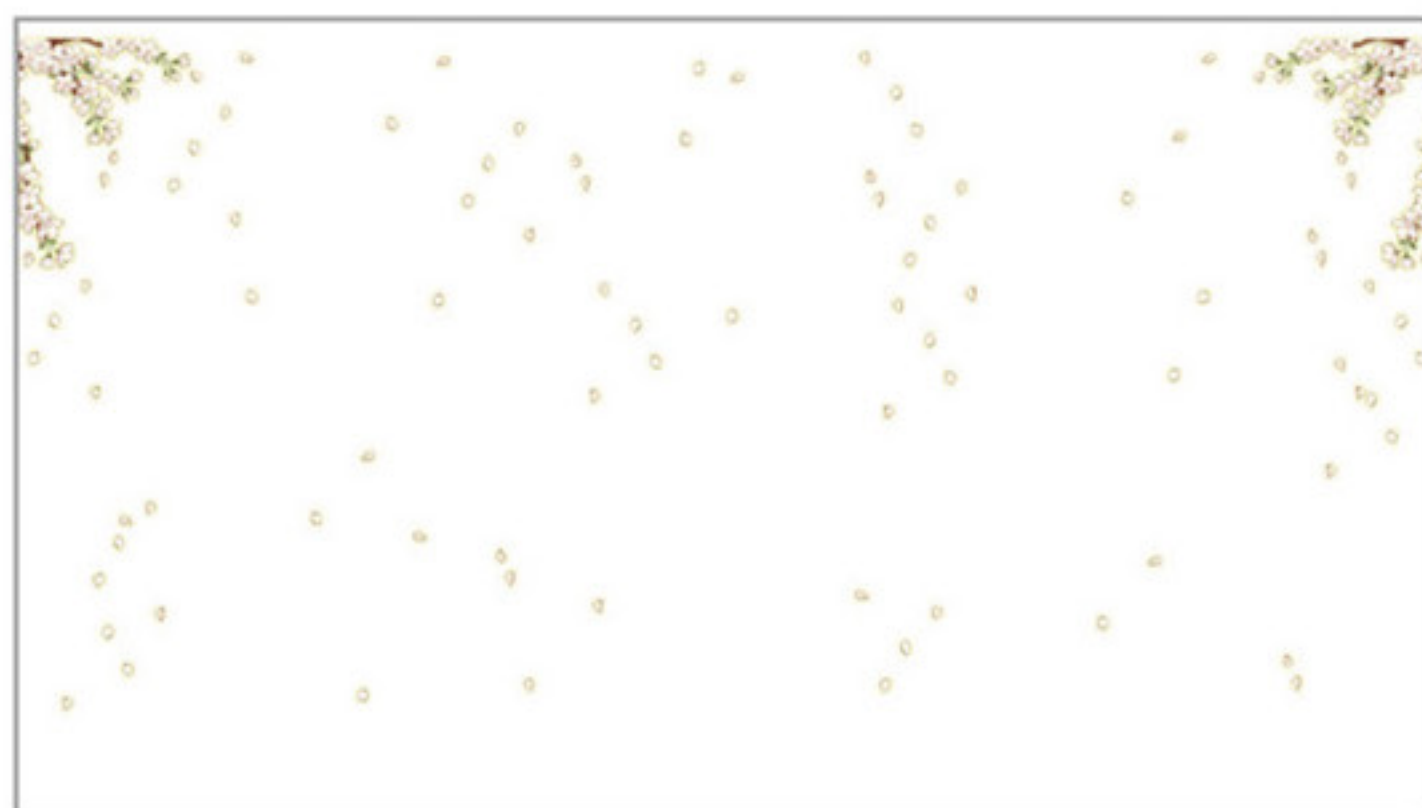
STEP 5 仕上げ

1

髪飾りになっている提灯に模様を入れます。ベースレイヤーのひとつ上に新規レイヤーを作ってラインと丸を入れてみました。福の字は消しゴムで消して白抜きしました。

2

光ってる雰囲気を出すために線画フォルダよりも上に発光レイヤーを作って、エアブラシでぼんやり塗ります。ついでに頭の鈴と服の鈴も塗って光らせました。

3

背景をもう少し書き込みたかったので、以前描いた桜のイラストを素材としてはりつけました。多すぎる花びらは消しゴムで消していきます。

4

サインを入れます。海外のイラスト展示に参加した際、「デジタルでも作家の手描きサインのあるほうがよい」と聞き、それから入れるようにしています。

STEP 5 **Finish**

1 Put a pattern on the lantern that is used as a hair – ornament. I made a new layer above the base layer and added lines and circles. I erased the character of fortune with an eraser and whitened it out.

2 To create a glowing atmosphere, create a light emitting layer above the line drawing folder and paint it vaguely with an airbrush. I also painted the bells on her head and the bells on her clothes to make them glow.

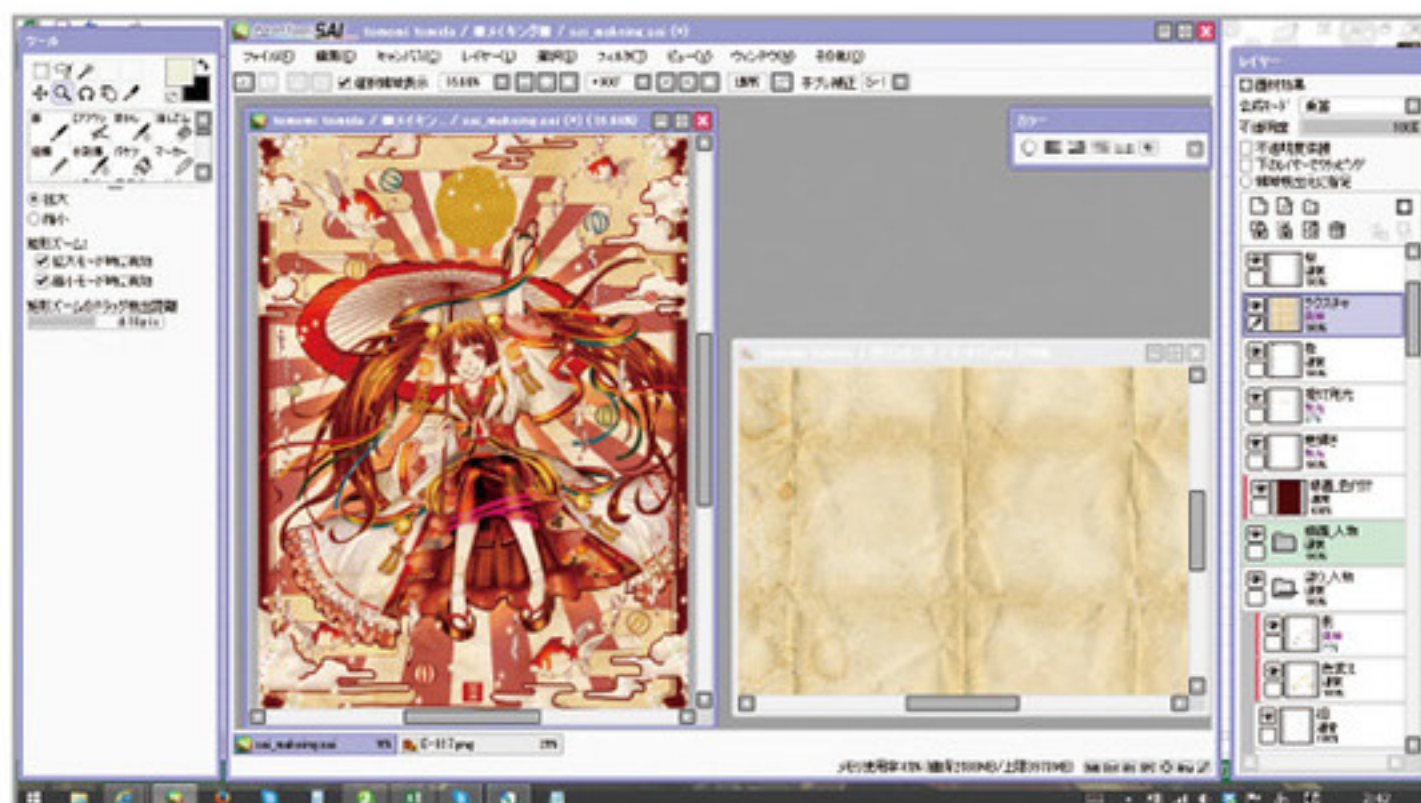
3 I wanted to write a little more about the background, so I pasted the cherry blossom illustration I drew earlier as a material. Erase the excess petals with an eraser.

4 Enter your signature. When I participate in illustration exhibitions overseas, I hear that it would be better to have a hand-drawn signature of the artist, even if it is digital, so I try to enter it after that.

2014 on the roof

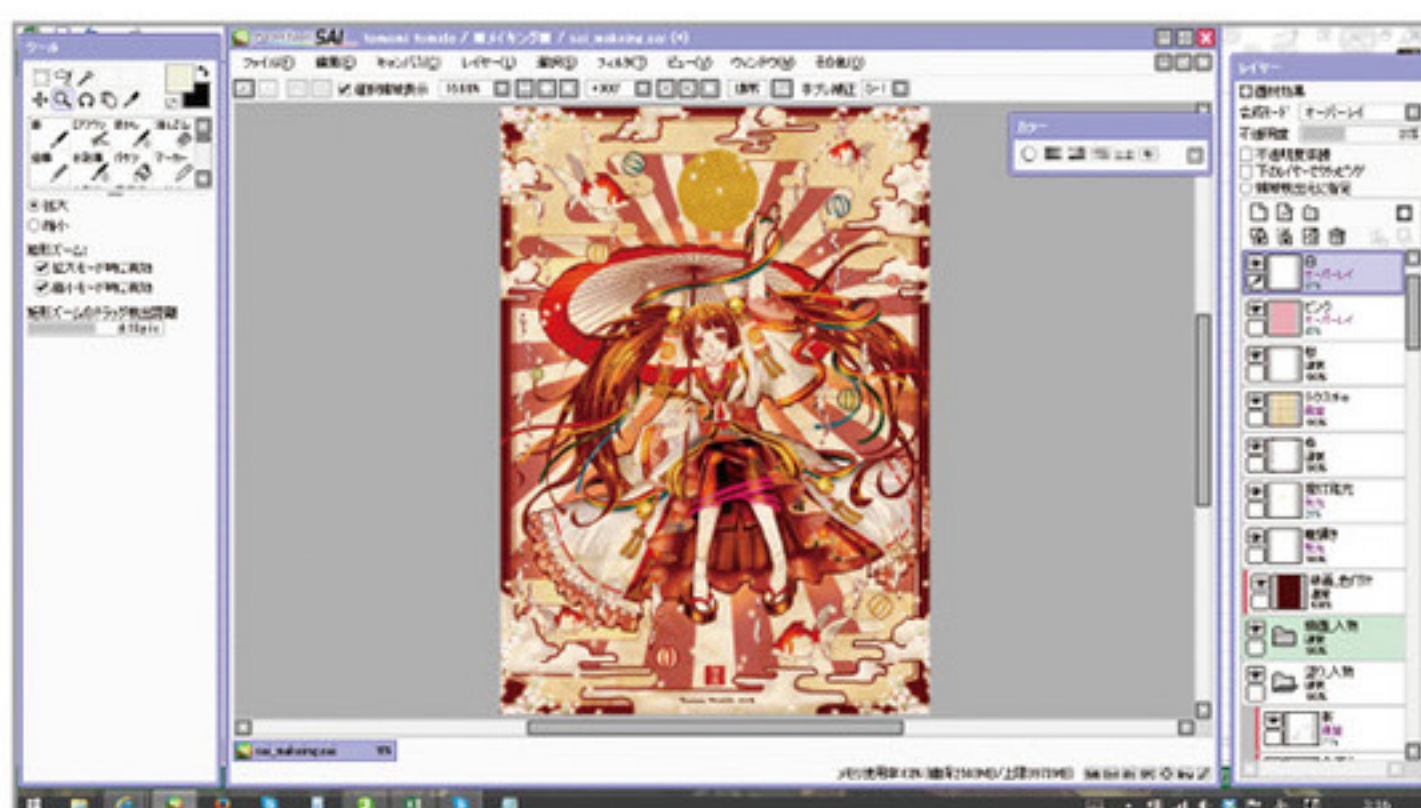
STEP 6 イラストに効果をつける

1

市販の素材集にある和紙のテクスチャを使います。和紙の質感が好きで、「乗算」レイヤーで使っています。桜の上に乗せると桜がくすんでしまうので、線画レイヤーセットの上、桜のレイヤーの下に貼りつけました。

2

全体が少し明るくなるよう、一番上に桜の色として、ピンク色のオーバーレイを45%かけたレイヤーを作ります。これくらいの%で全体に「オーバーレイ」をかけると色味がほんのり同系にまとまります。これを知ってからは、イラストによって青色や茶色などを使っています。

3

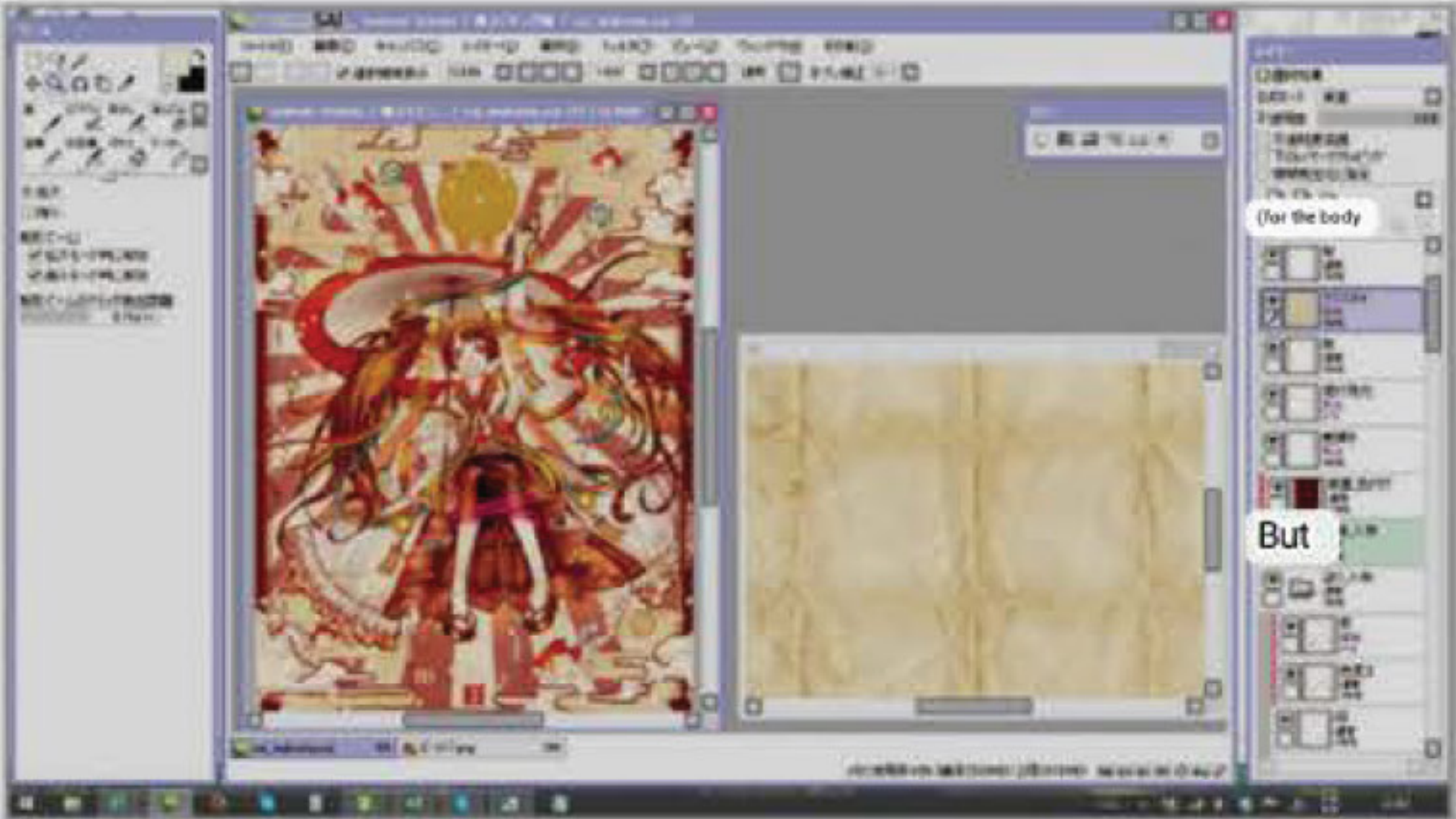
テクスチャや「オーバーレイ」の効果で着物の白がくすんできたので、さらに上に「オーバーレイ」のレイヤーを作って白を37%くらいで入れていきます。これにより、白がきれいになります。ただし、人物塗りのときに描いた影とドット模様が薄くなるので、この作業はお好みでいいと思います。

4

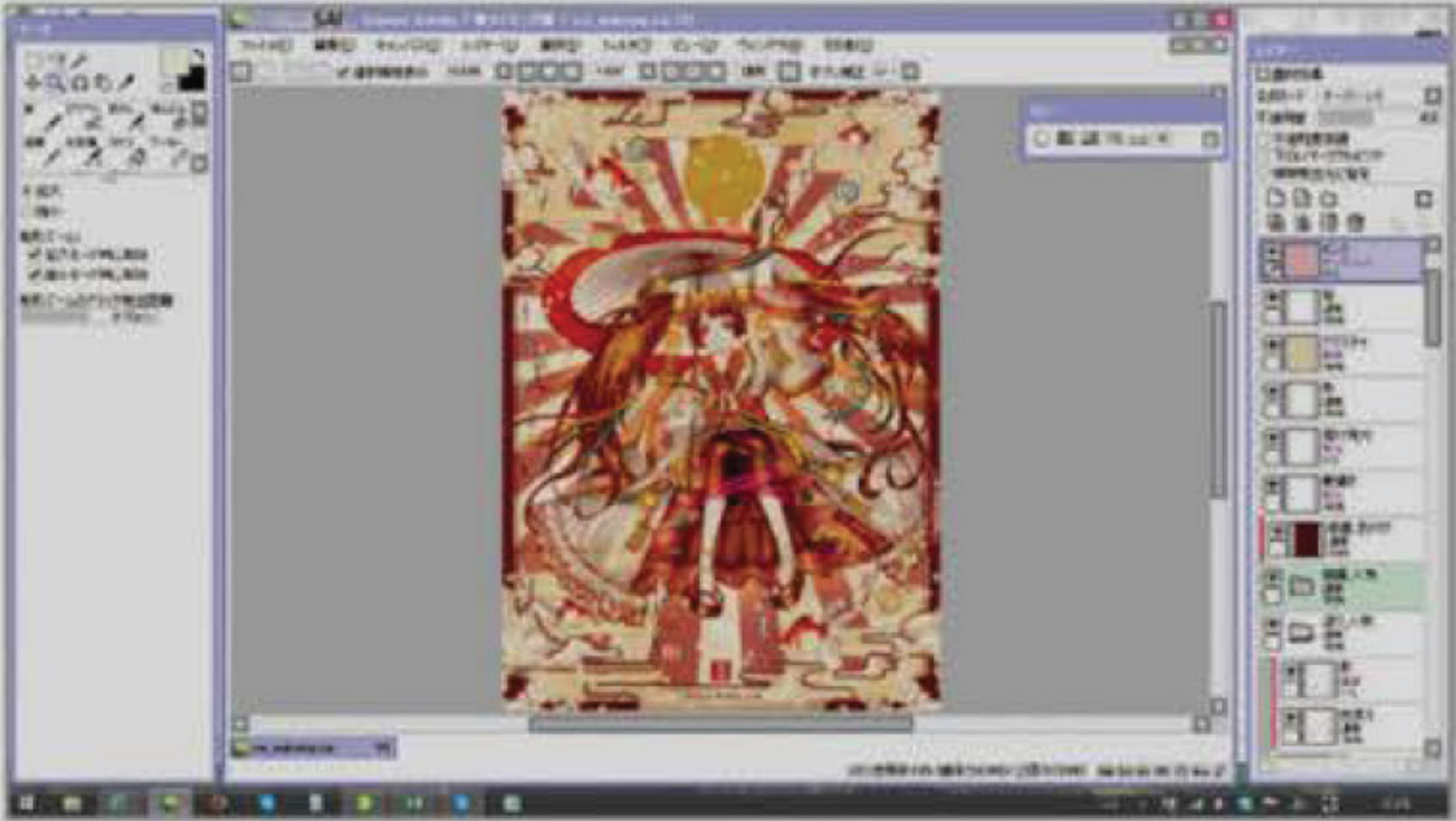
効果のレイヤーの入る場所の上下を変えてみたり、%の数値を変えてみたりして、最終調整をします。今回は提灯の「発光」レイヤーを一番上にもってきて完成としました。

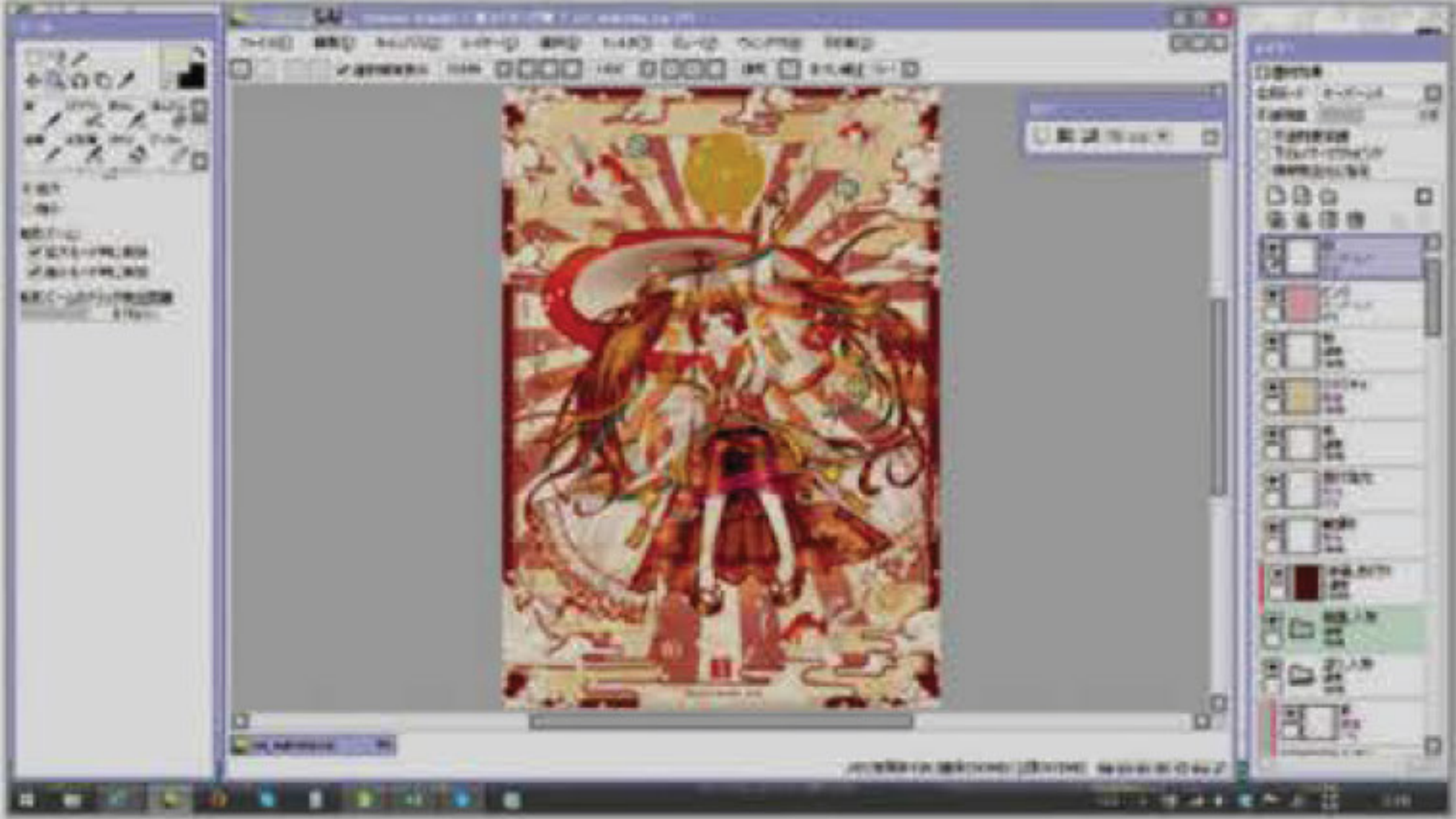
効果をつけるために作ったレイヤー。上下の位置や数値を変えて、最終調整した

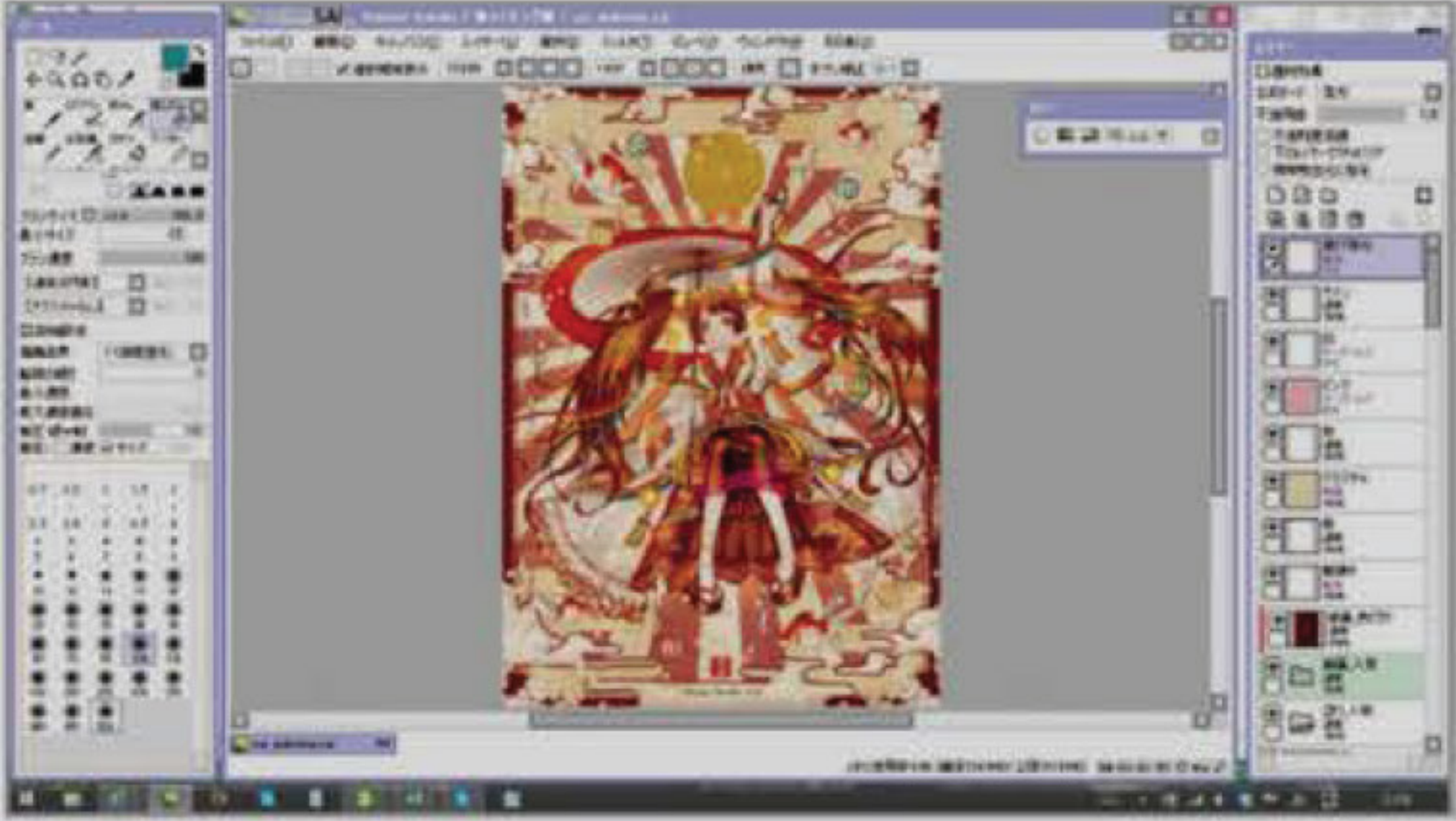
STEP 6 add effect to illustration

1

I will use the Japanese paper texture found in a commercially available material collection. I like the texture of Japanese paper, and I use it in the "Multiply" layer. If you put it on top of the cherry blossoms, the cherry blossoms will look dull, so I pasted it above the line drawing layer set and below the cherry blossom layer.

overlay

Make a layer with cherry color on top and 45% pink to make the whole look a little brighter. If you apply an "overlay" to the whole at this percentage, the colors will be slightly similar. Since I learned about this, I have used colors such as blue and brown depending on the illustration.

the

The white of the kimono has become dull due to texture and the "overlay" effect, so I create an "overlay" layer on top and add white at about 37%. This will clean up the whites. However, the shadows and dot patterns drawn when painting the character are light, so I think you can do this as you like.

of

Make final adjustments by changing the top and bottom the effect layer and changing the value of 4%. This time, I brought the "luminous" layer of the lantern to the top to complete it.

Layer 1 made to add effects. Final adjustments were made by changing the top and bottom positions and values.

完成!!

Finish!!

ファンタジーイラスト編

水中で女性がほほえむファンタジーなイラストのメイキングです。水の質感や、空気の泡、羽など、透明感を出しながら着色する方法や、金属、宝石類の光の輝きの再現方法にも注目です。また、仕上げではレイヤーを多用して、光り輝く世界を描いています。

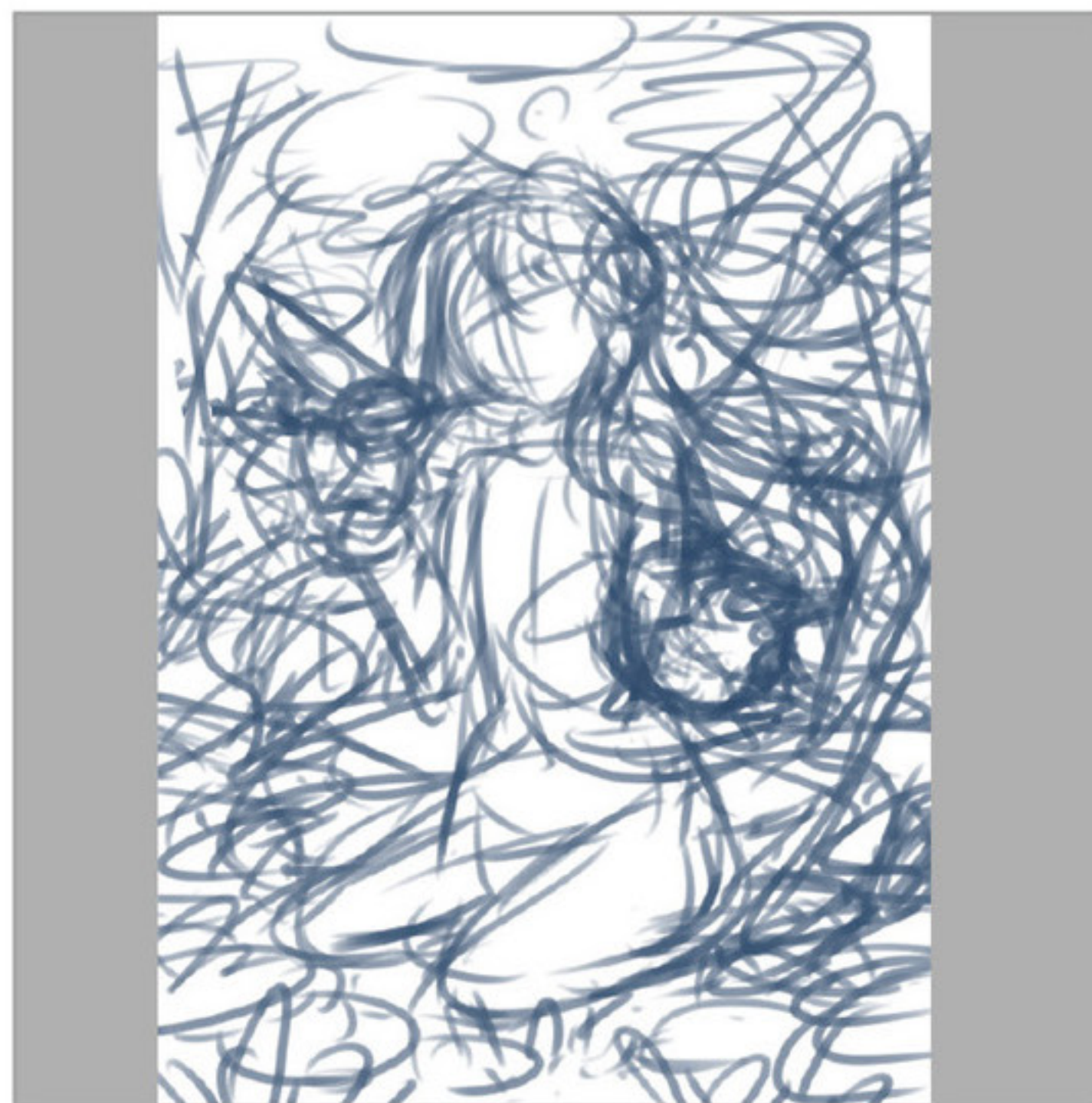
fantasy illustration

This is the making of a fantasy illustration of a woman smiling underwater. The texture of water, air bubbles, feathers, etc., are also worth paying attention to, as well as the method of coloring while giving a sense of transparency, and the method of reproducing the brilliance of metal and jewelry. In addition, the finishing uses many layers to draw a shining world.

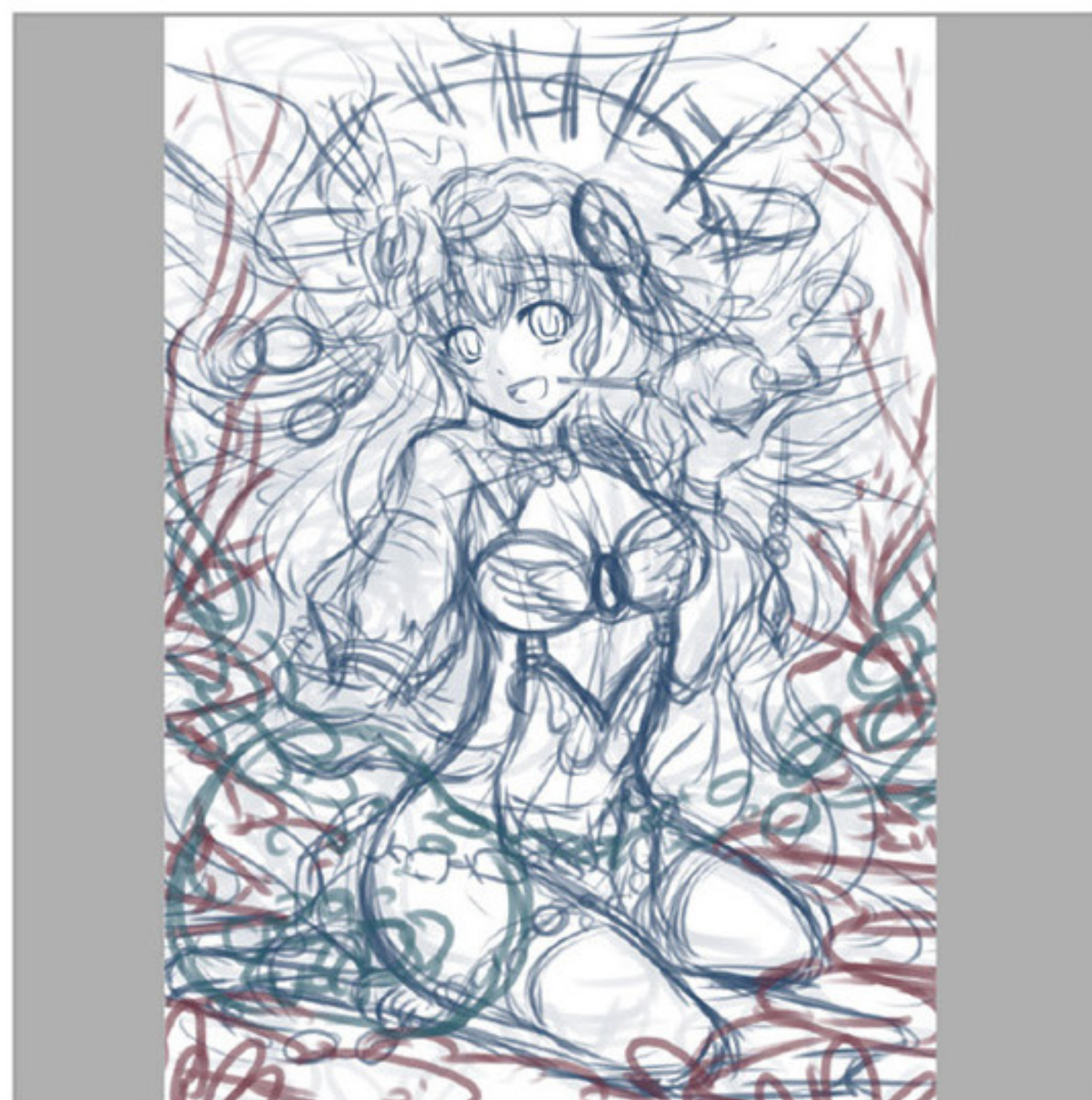
STEP 1 ラフを描く

1

最初に描きたいものを考えます。「水中」「天使」「煙管」「バラ」という好きなものを詰め込んで、今回のテーマである「ファンタジー」な方向に仕上げていきたいと思います。描きたいものが決まったら、水彩筆で思うがままに描いていきます。ラフのラフのラフようなものなので、本当にざっくりと描いていきます。この時点では、まだ服装や煙管を持たない手をどうするのか決まっていません。また、全体のバランスを見ながら作業したいので、できるだけ全体が見える表示倍率で作業をしていきます。

ざっくりしたラフを描くために使ったブラシの設定

2

先ほどのレイヤーの不透明度を下げ、上に新しくレイヤーを作成し、先ほどよりも細かく描いていきます。左右反転してみたり、色々と試行錯誤したりしながらイメージを固め、大体のデザインを決めていきます。まだラフのラフなので、そこまで細かく描いていません。背景や手前の泡はわかりやすいように色を変えています。

ひととおり描き終わったら、一度イラストから離れます。ずっと同じ絵を見ていると、バランスやデザインなどの悪いところに気づきにくくなりますので、時々描いているイラストから離れることをオススメします。私の場合は、一日置いたり、時間がない時は色んな方のイラストを見たりして頭をリセットします。

STEP 1 draw a rough

1

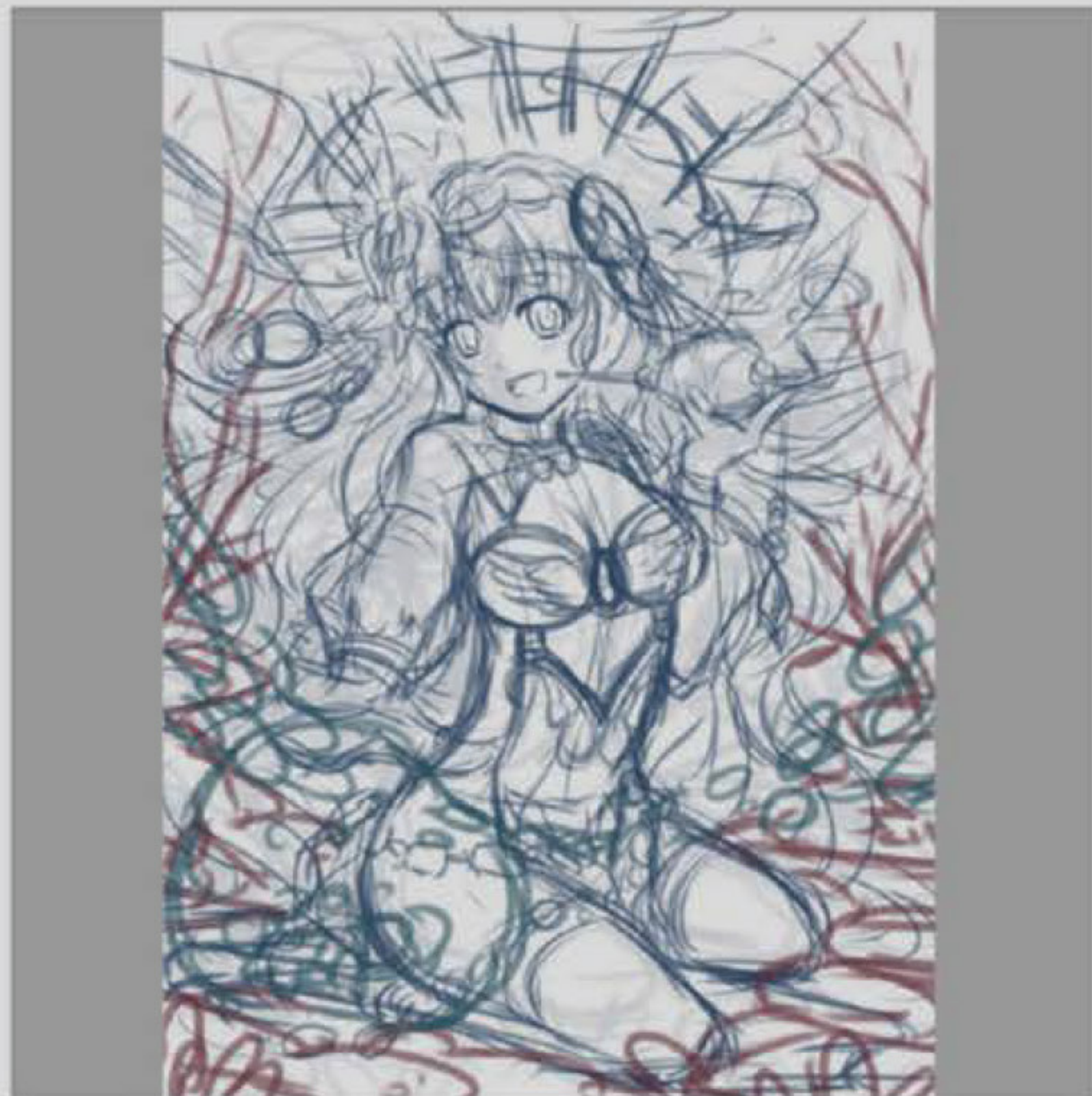
Think about what you want to draw first. "Underwater", "Angel", "Smoke pipe", and "Rose", I would like to pack in my favorite things and finish it in the direction of "fantasy", which is the theme of this time. Once I have decided what I want to draw, I paint with a watercolor brush. It's like the rough of the rough of the rough, so I draw really roughly. At this point, we have not yet decided what to do with the clothes and the hand without the pipe. Also, I want to work while watching the overall balance, so I work at a display magnification that allows me to see the whole as much as possible. to come.

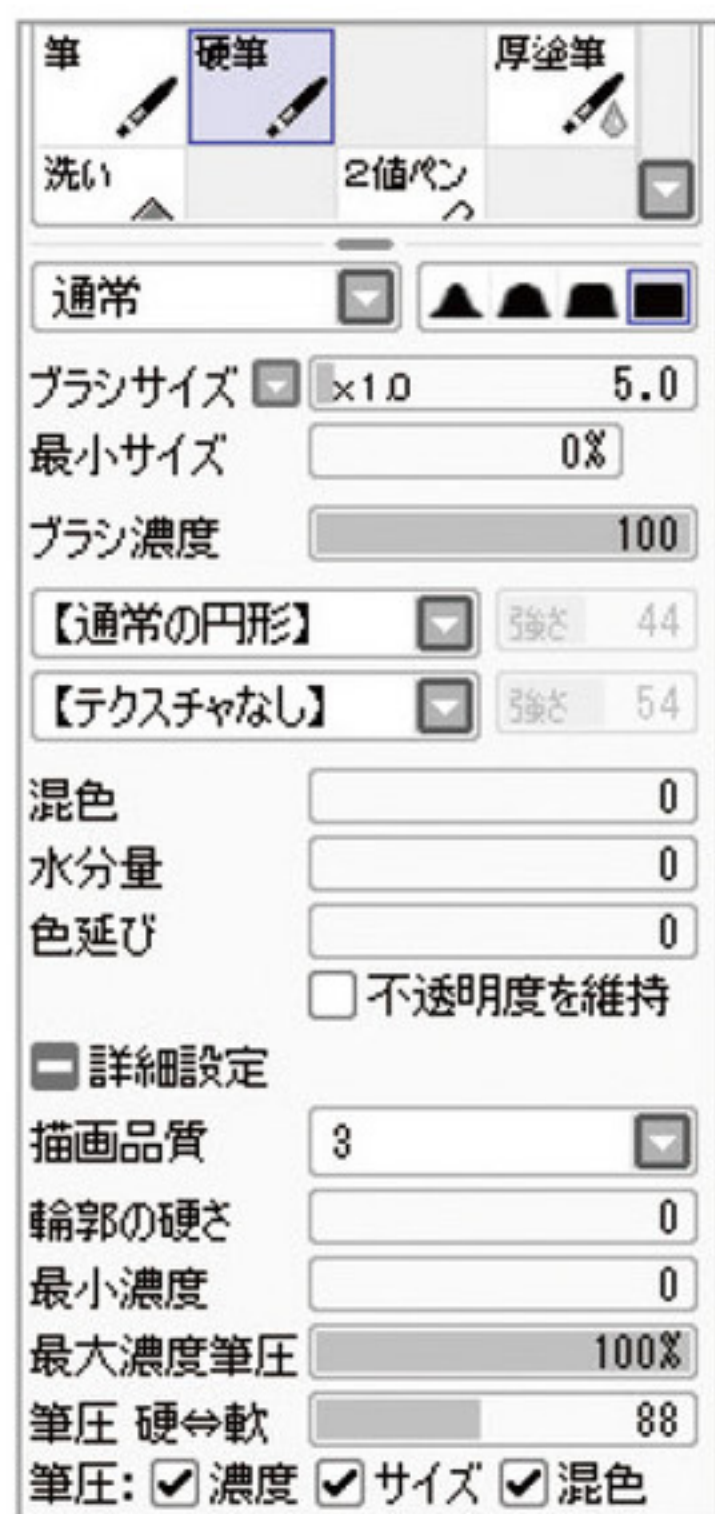
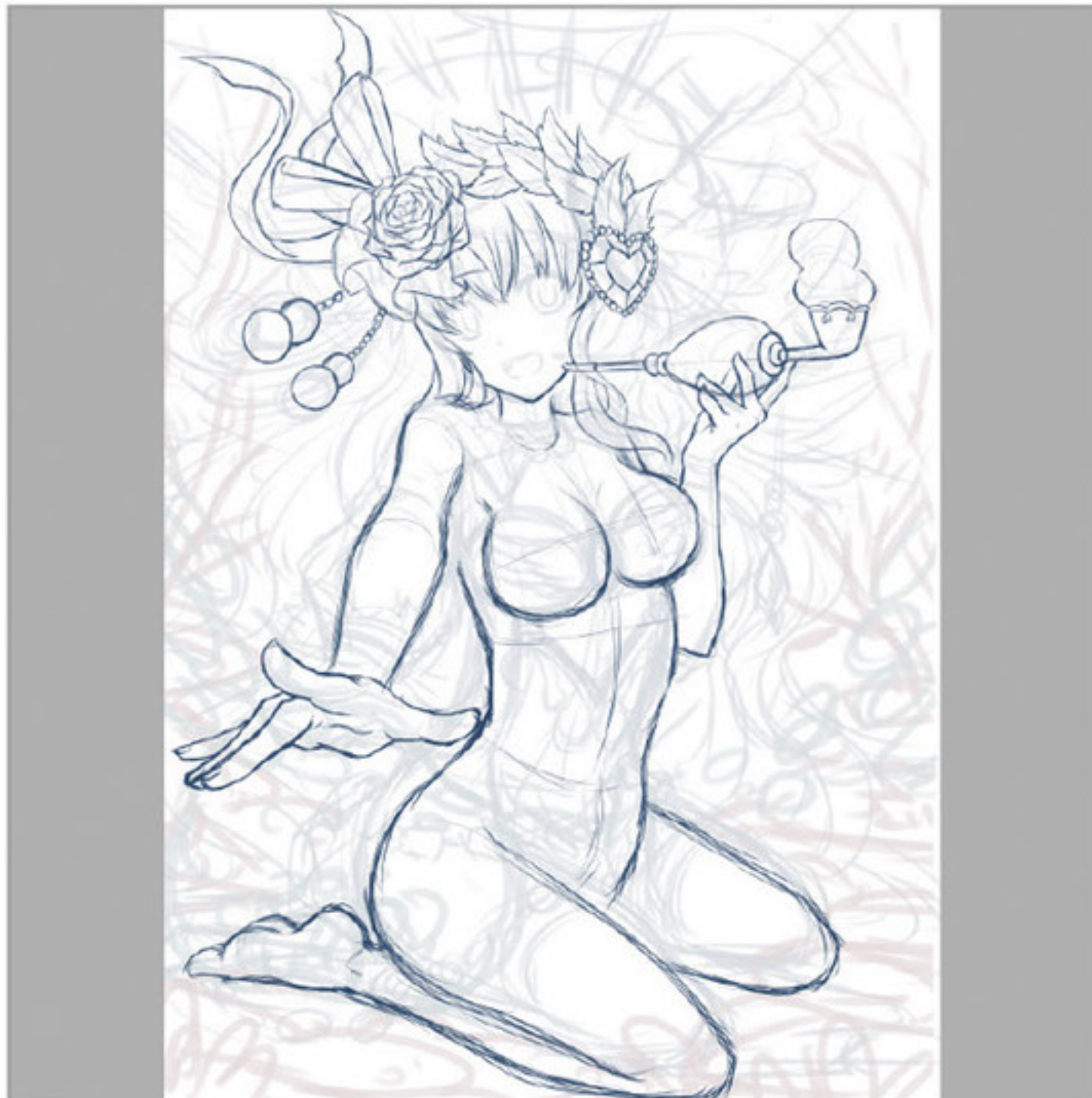
Suishika Marker Extension
point first
筆
hard pen
厚塗筆
wash
2 pens
usually
brush size 10 62.0
minimum size 0%
brush density 71
[Normal circle]
[No texture] 27
mixed color
content 34
Color extension 11
keep opacity
Nearly pen pressure 40%
Advanced Setting
drawing quality 1 (speed priority)
contour hardness 100
Minimum alcohol content 100
Maximum concentration pressure 100%
hard pen pressure ⇔軟
Pen pressure: Density size mixture

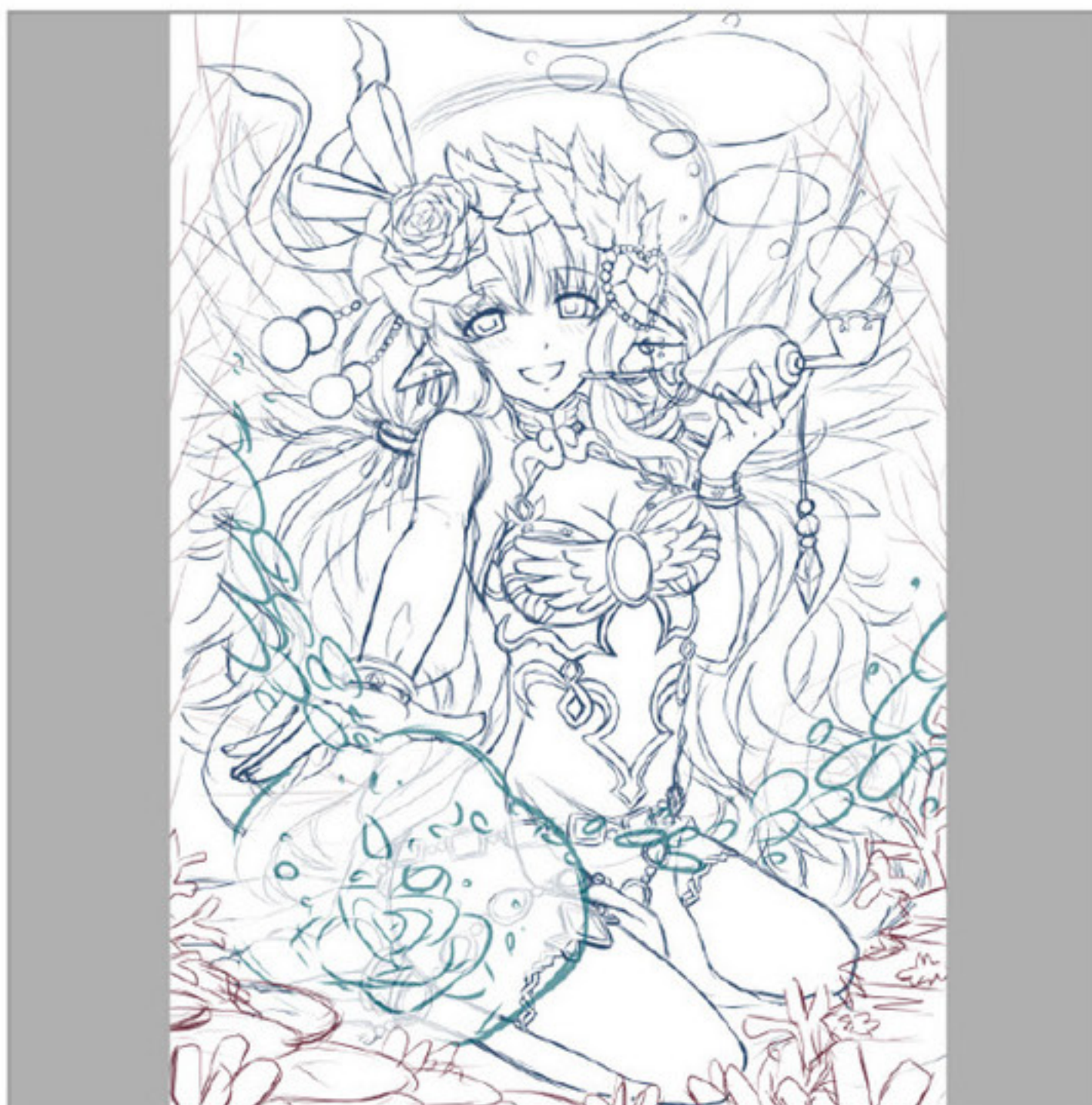
Brush settings used to draw a rough rough sketch

2

Lower the opacity of the previous layer, create a new layer above it, and draw in more detail than before. I try flipping it left and right, and do a lot of trial and error to solidify the image and decide on the general design. It's still a rough rough, so I haven't drawn that much detail. The background and the bubbles in the foreground are colored differently to make them easier to understand.

Once I have finished drawing, I leave the illustration. If you look at the same picture all the time, it will be difficult for you to notice poor balance and design, so I recommend that you step away from the illustration you are drawing from time to time. In my case, I put it aside for a day, and when I don't have time, I reset my mind by looking at various people's illustrations.

3

先ほどのラフのラフを見直し、悪いところを修正します。その後、不透明度を下げ、上に新しいレイヤーを作って、今度は細めの硬筆で丁寧にラフを描いていきます。このラフを元に線画を描くことになりますので、しっかり気合を入れて描きます。人物は服を着ていない状態を描き、バランスを調節した上で、その上に服を描いていきました。描いているうちに色々と物足りなく感じたので、宝石や装飾、髪型などに変更を加えて豪華にしていきます。表情もあまり可愛くないと思ったので、描きなおしました。

丁寧なラフを描くために使ったブラシの設定

4

背景や手前の泡を人物とは違う色で描きます。レイヤーも分けておくと後々便利です。すべて描き終わった後、微調整していきます。人物が少し左よりだったので、移動ツールで少し右にずらしました。それとともに手元の泡も移動しています。そして再びイラストから離れては、戻って描き直すという作業を繰り返し、ラフを完成させます。

the

Review the rough of the previous rough and 3 correct bad points. After that, lower the opacity, create a new layer on top, and carefully draw the rough lines with a thin hard brush. I'm going to draw the line art based on this rough, so I'm going to draw it with all my heart. I drew the person without clothes, adjusted the balance, and then drew the clothes on top. As I was drawing, I felt something was lacking, so I changed the jewels, decorations, hairstyle, etc. to make it more luxurious. I thought the expression wasn't very cute, so I redrawn it.

筆 硬筆 厚塗筆

wash 2値 pen

[usually

brush size x10 5.0

Minimum Size 0%

Brush Density 100

[normal circle] (powerful) 44

[no texture] 54

0

content 0

Color spread 0

■ Maintain opacity

Detailed settings

"Surface quality" 3

contour hardness 0

Minimum concentration 0

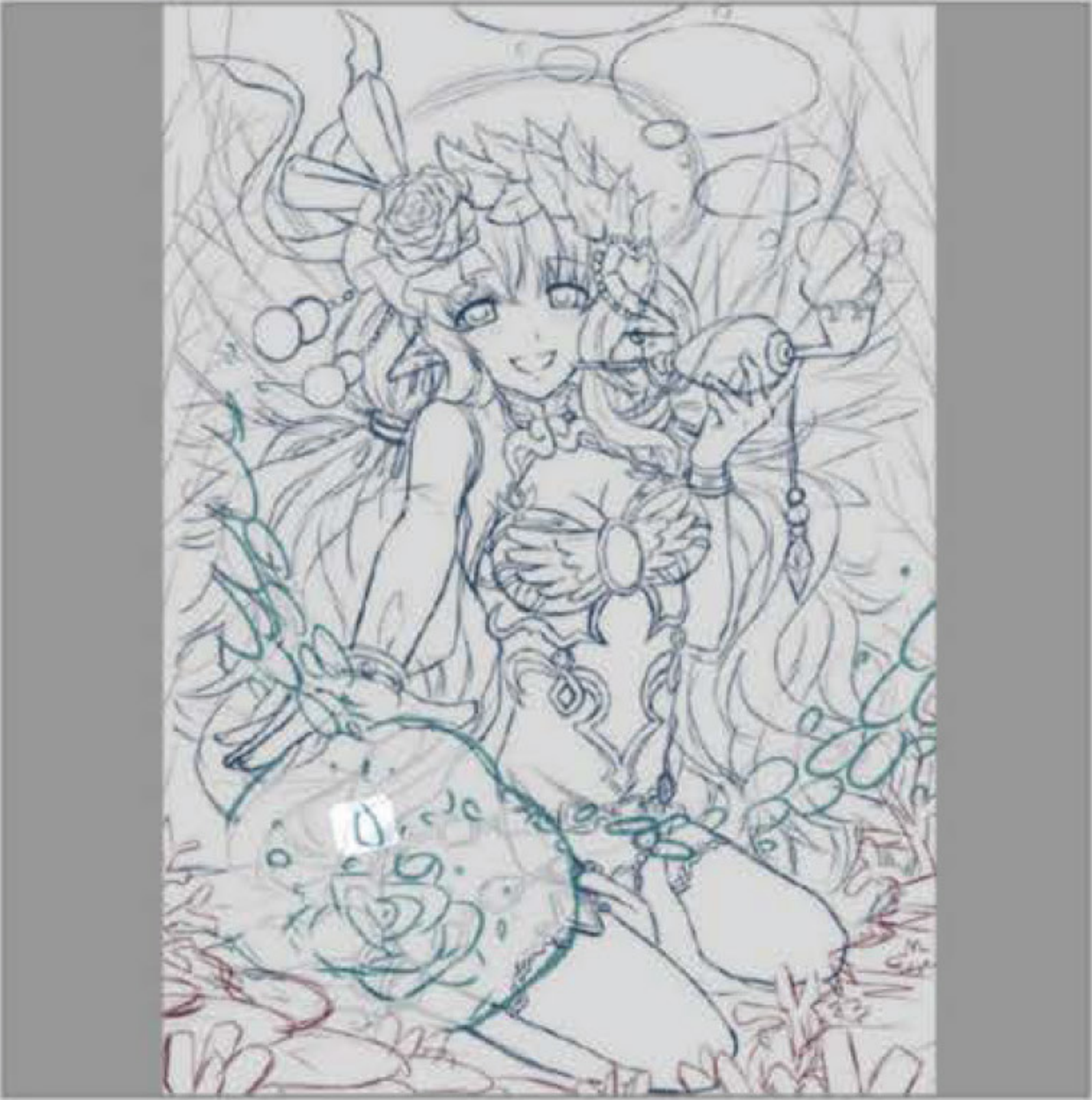
Maximum Density Pen Pressure 100%

Pen Pressure Hard and Soft 88

Pen pressure Density Size mixture

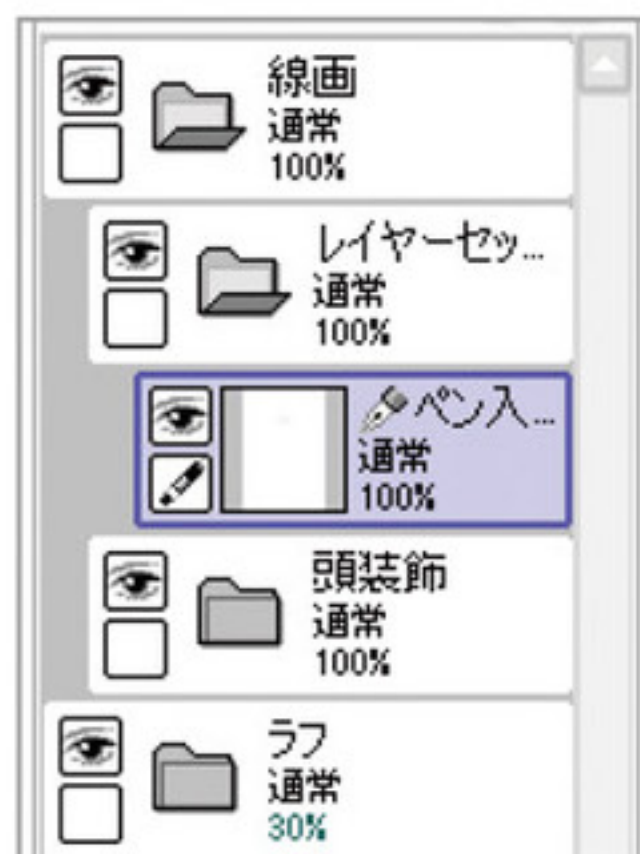
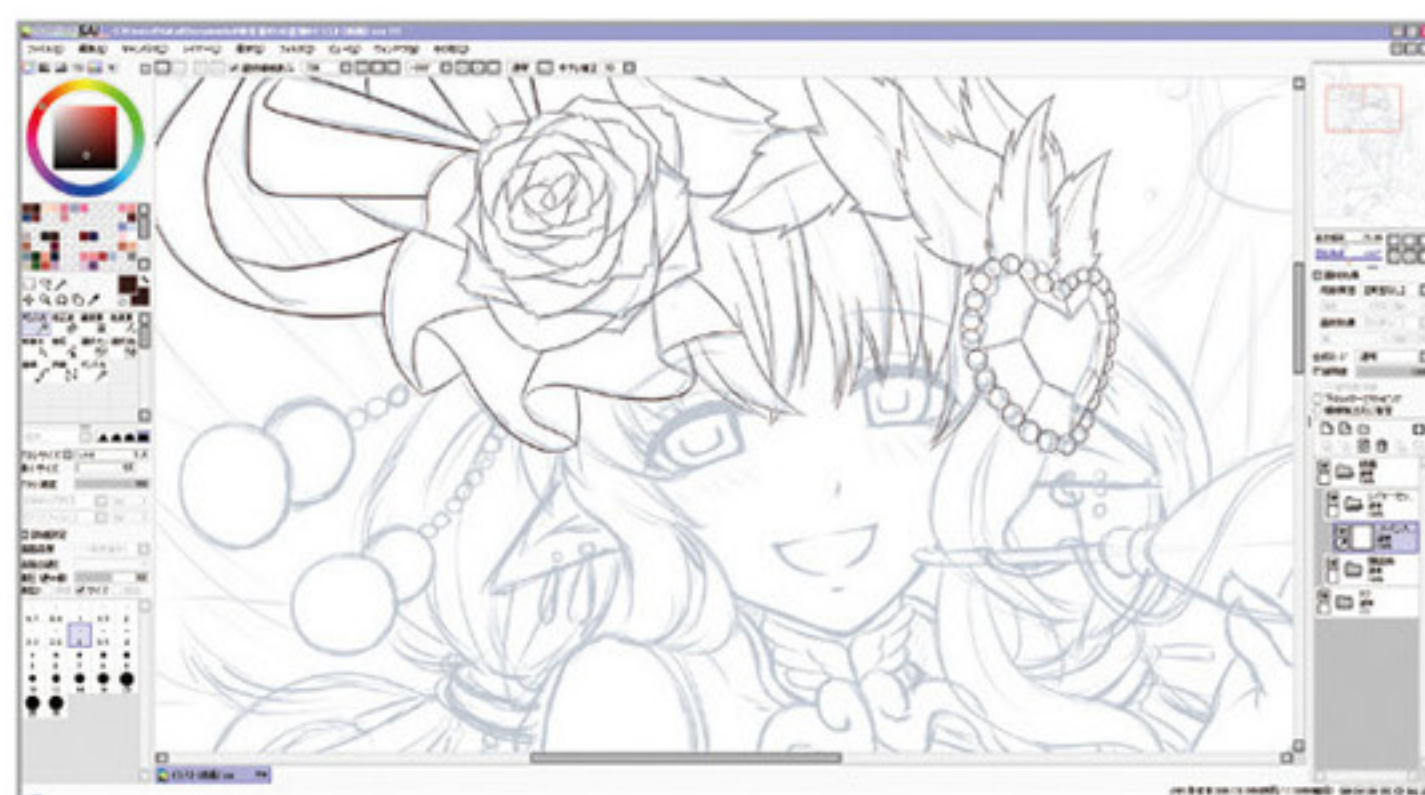
Of the brush used to draw a careful rough setting

different

Draw the background and the bubbles in the foreground in a color than the character. It will be convenient later if you also separate the 4 layers. After drawing everything, I will fine-tune it. The person was slightly to the left, so I moved it slightly to the right with the move tool. Along with that, the bubbles at hand are also moving. Then, after leaving the illustration again, the work of returning and redrawing is repeated to complete the rough sketch.

STEP 2 線画を描く

1

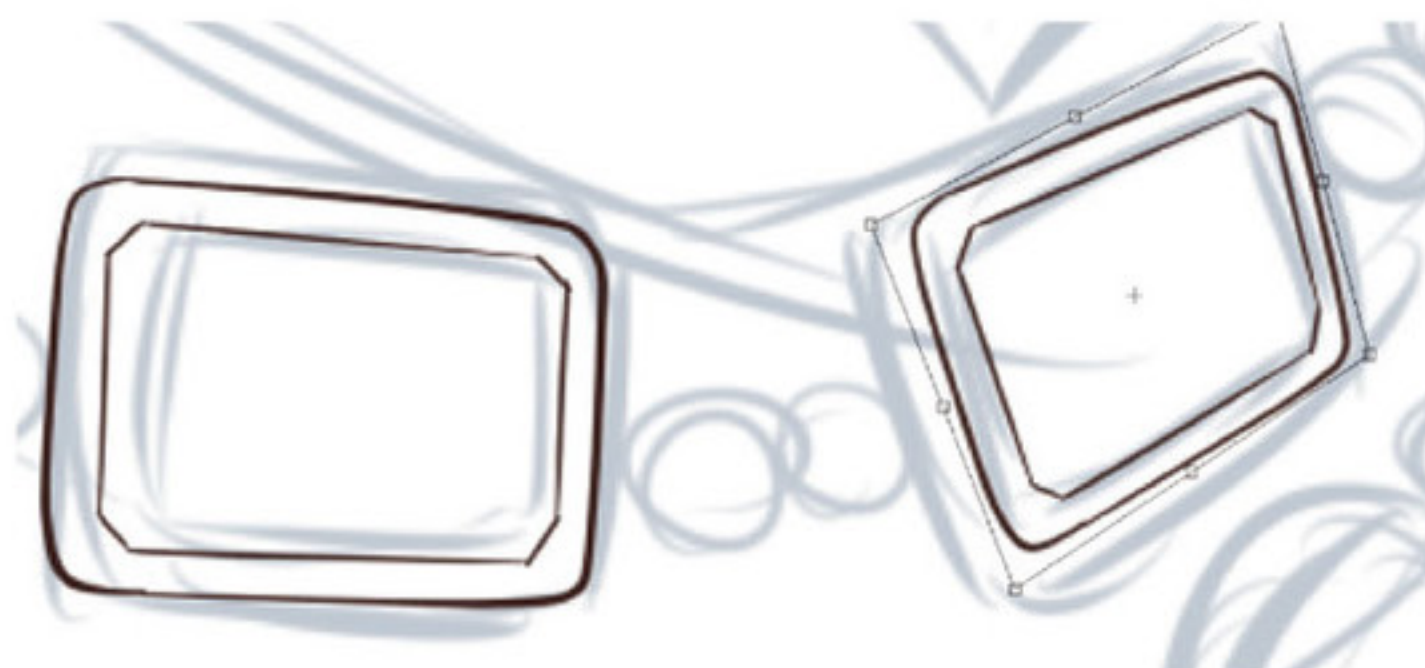
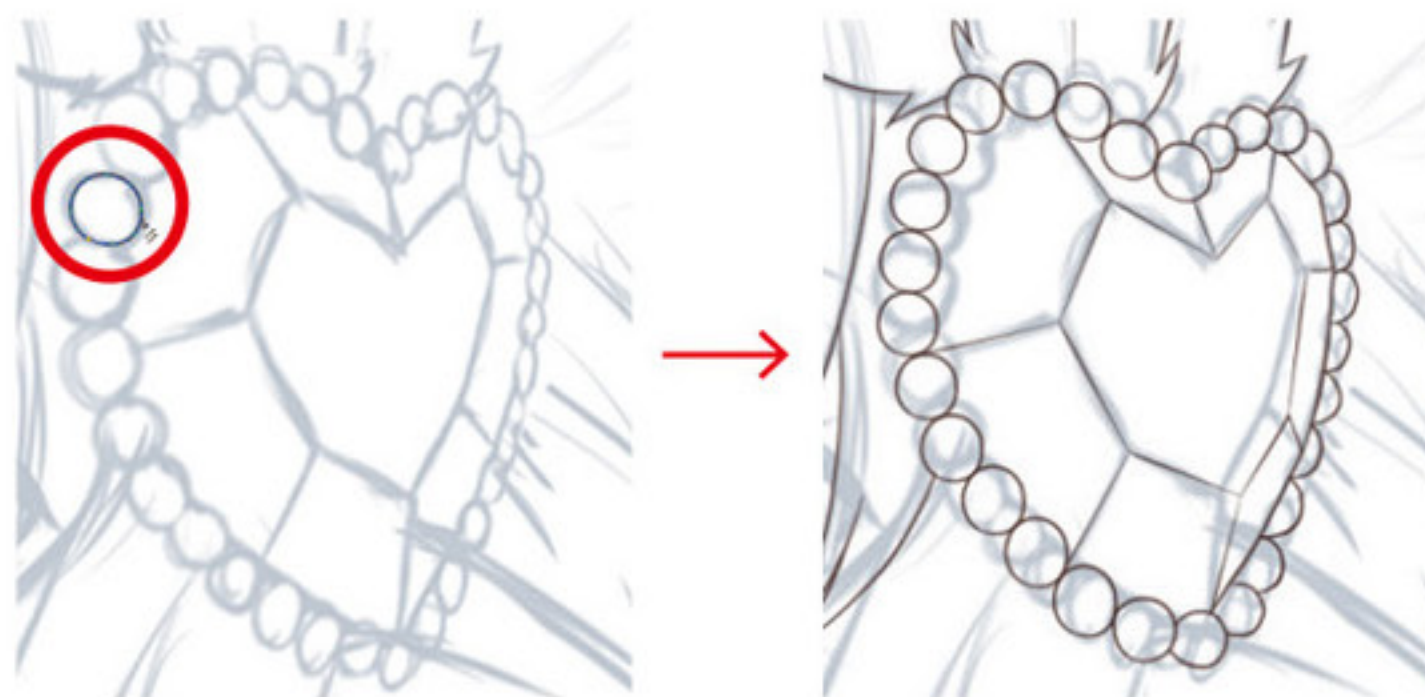
ラフの背景を非表示にし、まずはキャラクターの線画を描いていきます。ペン入れレイヤーを上に作成して、ペン入れツールを使って描きます。そのまま線を描いてもよいのですが、ペン入れツールはブラシサイズが「3」以下だと線の強弱をつけにくいため、キャンバスの解像度変更で拡大します。今回は、B5サイズから150%に変更しています。ペン入れの時に気をつけるのは、線と線の隙間をきちんと閉じておくことです。これに気をつけておくと後の下塗り作業が楽になります。また、ラフをただなぞるのでなく、細かい点を修正しながら進めていきます。

ペン入れツールは制御点が多いと扱いにくくなるので、ペン入れブラシのカスタムツールの設定で、手ぶれ補正を「S-4」にしておきます。ブラシサイズは、髪を描くときは「3」、布や装飾を描くときは「4」など、場所によって変更し、筆圧でもメリハリがつくように調節します。また、後から変更しやすいように、髪、装飾、バラなどレイヤーを分けて作業します。

線画を描く際は、後から作業しやすいように、パーツごとにレイヤーを分けておく

2

線を引く手順は基本的に「ペン入れツールで大体の位置に線を引く」→「先が細くなりすぎた場合や線がガタガタになってしまった場合に「Alt」キー＋制御点クリックで制御点を消す」→「「Shift」キー＋線をドラッグや「Ctrl」キー＋制御点をドラッグで位置を合わせる」の繰り返しです。場合によっては制御点を増減させたり筆圧ツールで調節します。

ハートの装飾など同じ形のものが並んでいる所は、1つ描いたらショートカット（「Alt」キーと「Shift」キーを押しながらドラッグ）を使用して複製すると効率よく描けます。ショートカットを利用して複製しながら、どんどん描き進めていきます。腰の宝石などもレイヤー複製、自由変形を利用して描いています。ペンツールで描いた線は何度拡大縮小、変形や回転させても線が荒れないのが利点です。

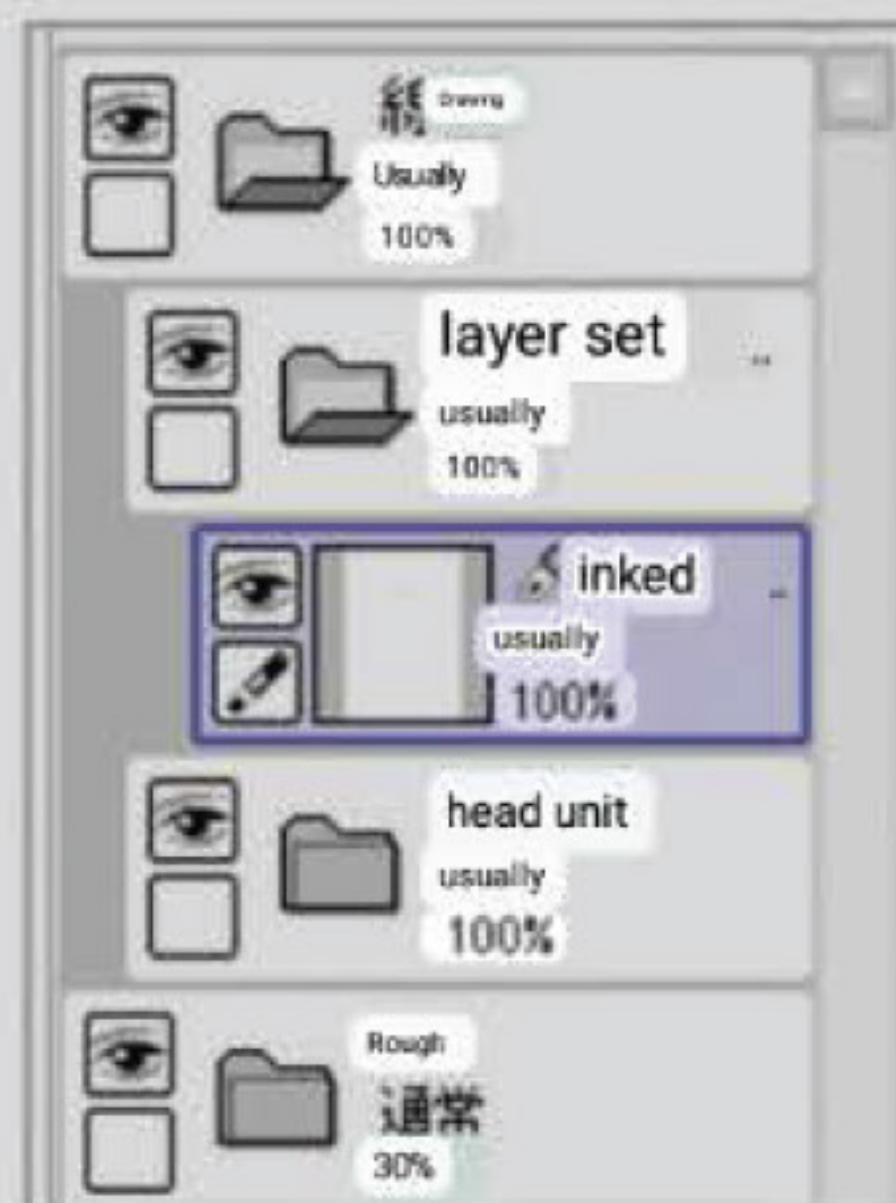
髪の毛など細かく線を区切らないといけないものは、一度気にせずはみ出して線を引き、その後修正液ツールを使って消すと線の細さがちぐはぐになりません。

コピー＆ペーストや、自由変形を積極的に使ってパーツを描く。その際、ショートカットを利用すると便利だ

STEP 2 draw a line drawing

1

I hide the rough background and draw the line art of the character first. Create an inking layer on top and use the inking tool to draw. You can draw the line as it is, but if the brush size is "3" or less, it is difficult to add strength to the line, so enlarge it by changing the resolution of the canvas. This time, I changed from B5 size to 150%. What you should be careful about when inking is to close the gaps between the lines properly. Keeping this in mind will make the subsequent undercoating process easier. Also, instead of just tracing the rough draft, we proceed by correcting the details.

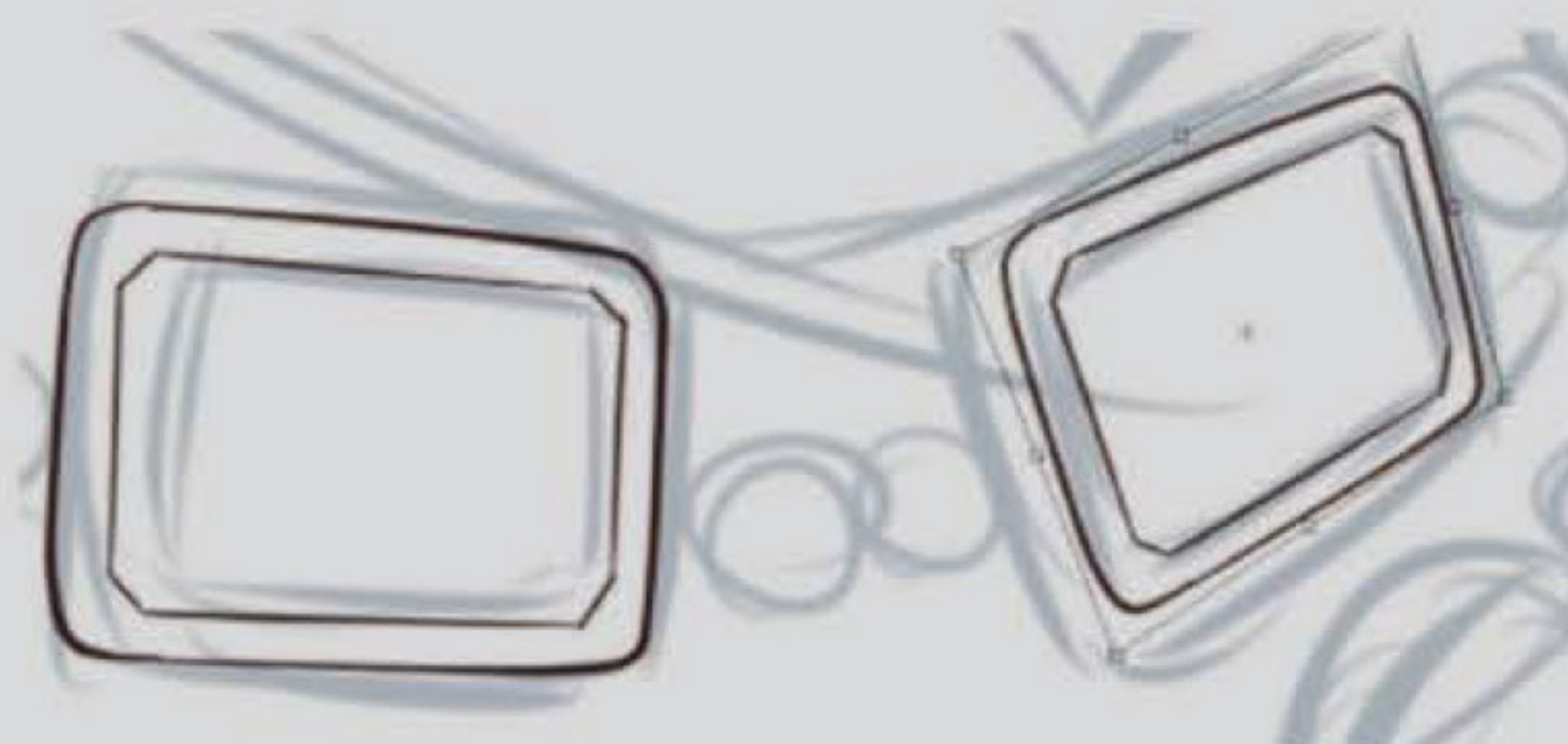
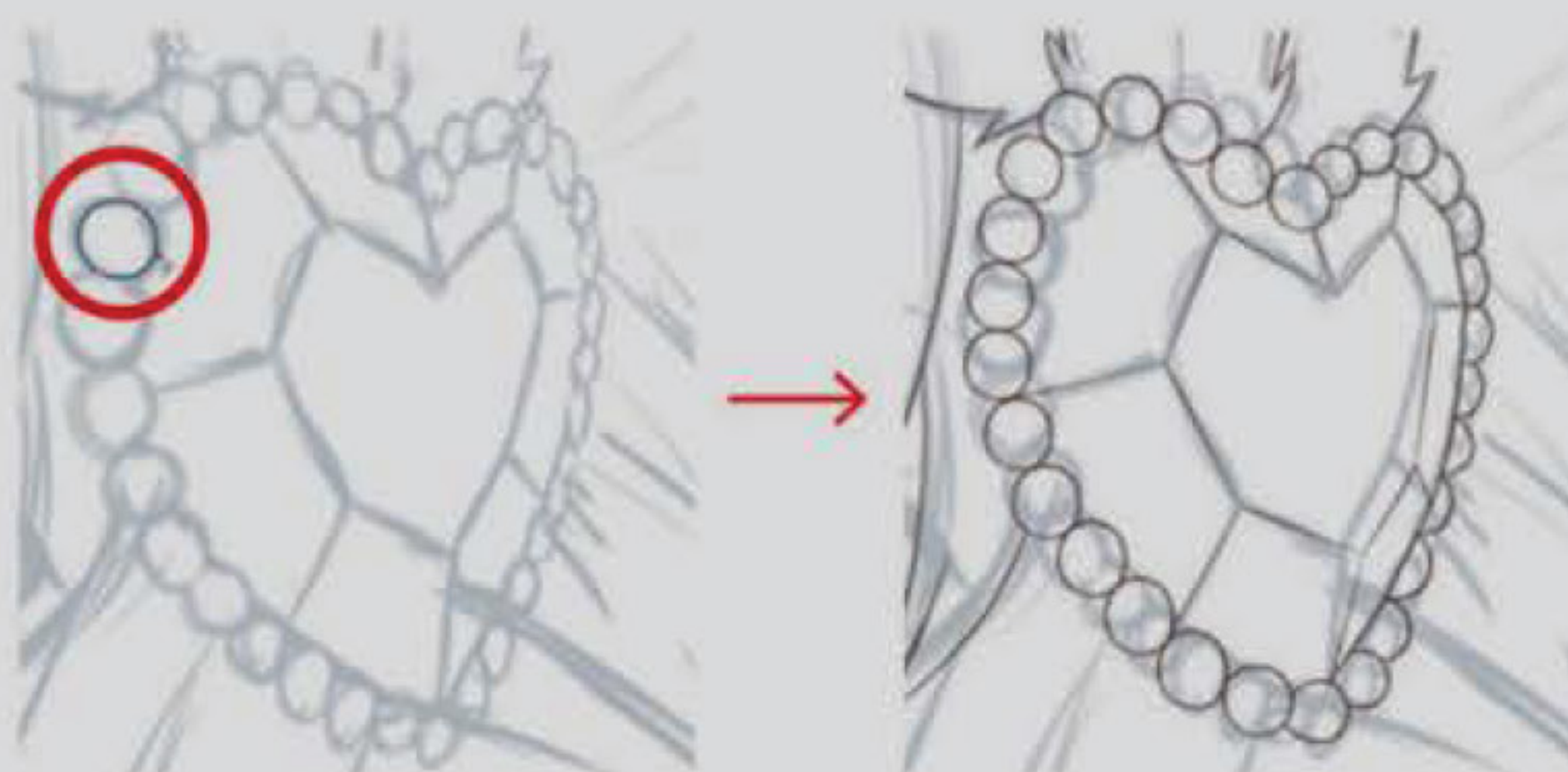
The inking tool becomes difficult to handle if there are many control points, so set the image stabilization to "S-4" in the custom tool settings of the inking brush. Change the brush size according to the location, such as "3" when drawing hair, and "4" when drawing cloth and decorations, and adjust the pen pressure so that it is sharp. Also, I work on separate layers such as hair, decorations, and roses so that I can easily change them later.

layer set
usually
100%
inked
usually
100%
head unit
usually
100%
Rough
30%

When drawing the line art, separate layers for each part so that it will be easier to work later.

a

The procedure for drawing a line is basically "Draw line at roughly two positions with the pen tool" → "If the tip is too thin or the line is jagged, press the "Alt" key + control Delete the control point by clicking the point" → "Align the position by dragging the "Shift" key + line or "Ctrl" key + dragging the control point" is repeated. In some cases, increase the control points or adjust with the pen pressure tool.

For places where items of the same shape are lined up, such as heart decorations, you can draw efficiently by using shortcuts (drag while holding down the "Alt" and "Shift" keys) after drawing one. Use shortcuts to make duplicates as you draw more and more. The jewelry on the waist is also drawn using layer duplication and free transformation. The advantage of a line drawn with the pen tool is that it does not become rough no matter how many times it is scaled, transformed, or rotated.

For things that need to be finely divided, such as hair, once you draw a line without worrying about it sticking out, and then erase it with the correction fluid tool, the fineness of the line will not be distorted.

Draw parts by actively using copy & paste and free transformation. In that case, use shortcuts.

3

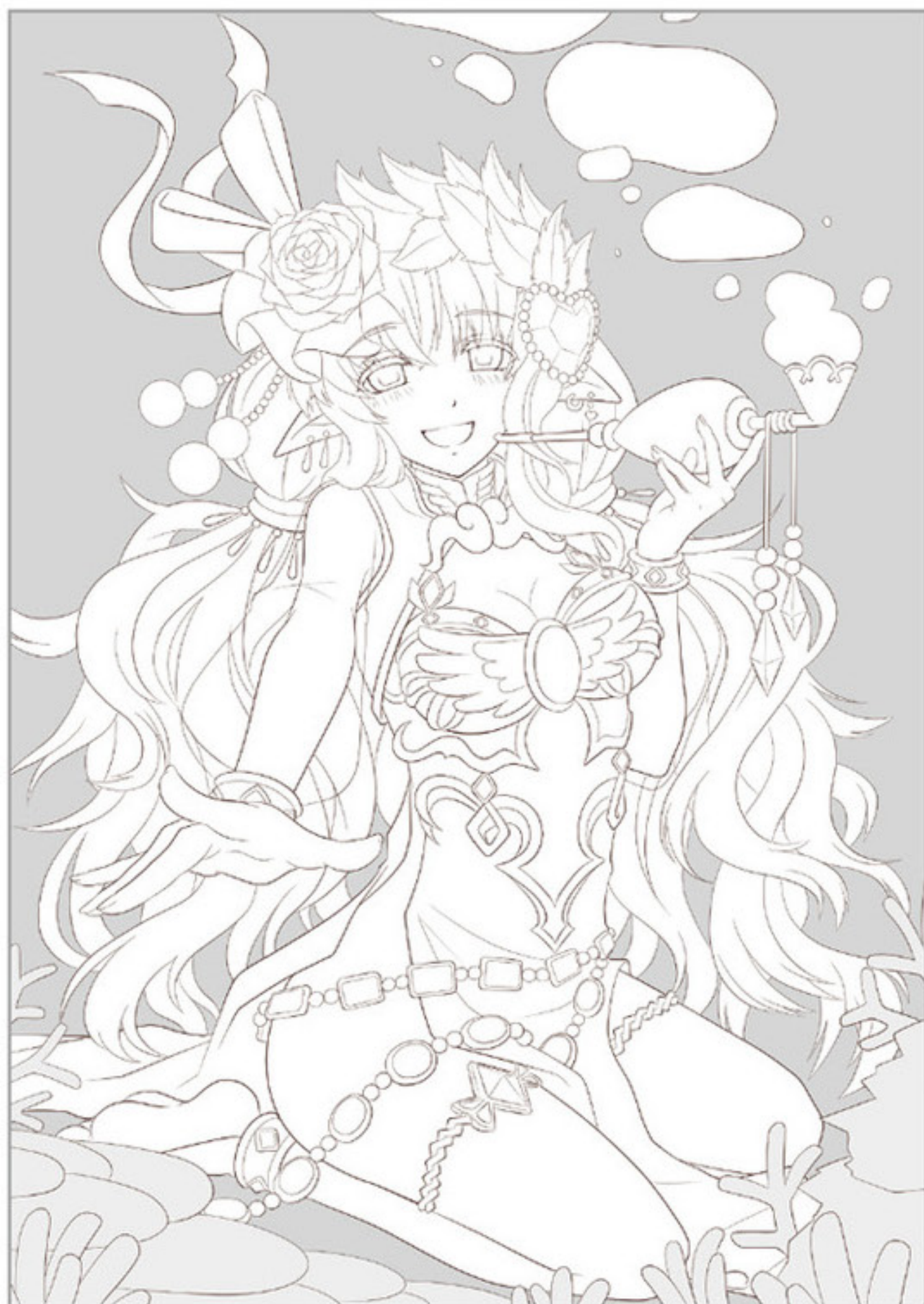
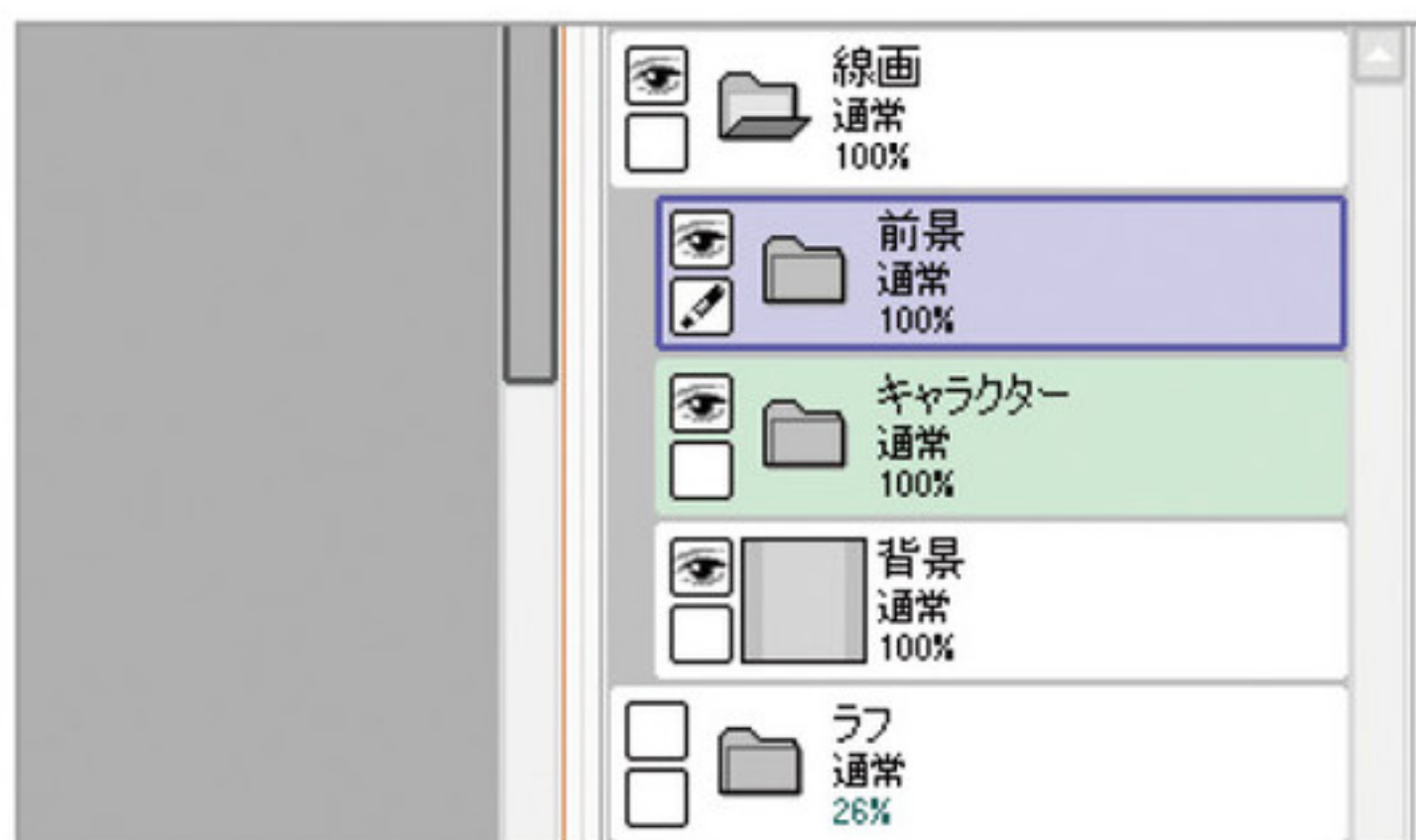
目や口などの顔の部分は柔らかい線でメリハリをつけたいので、ペンツールではなく硬筆で描きます。後でレイヤー位置を移動するため、レイヤーセットにまとめておきます。

羽や右手の泡は着色時に描写することとし、ひとまずこれで人物の線画が完成しました。

柔らかい線でメリハリをつけるために、硬筆を使っている

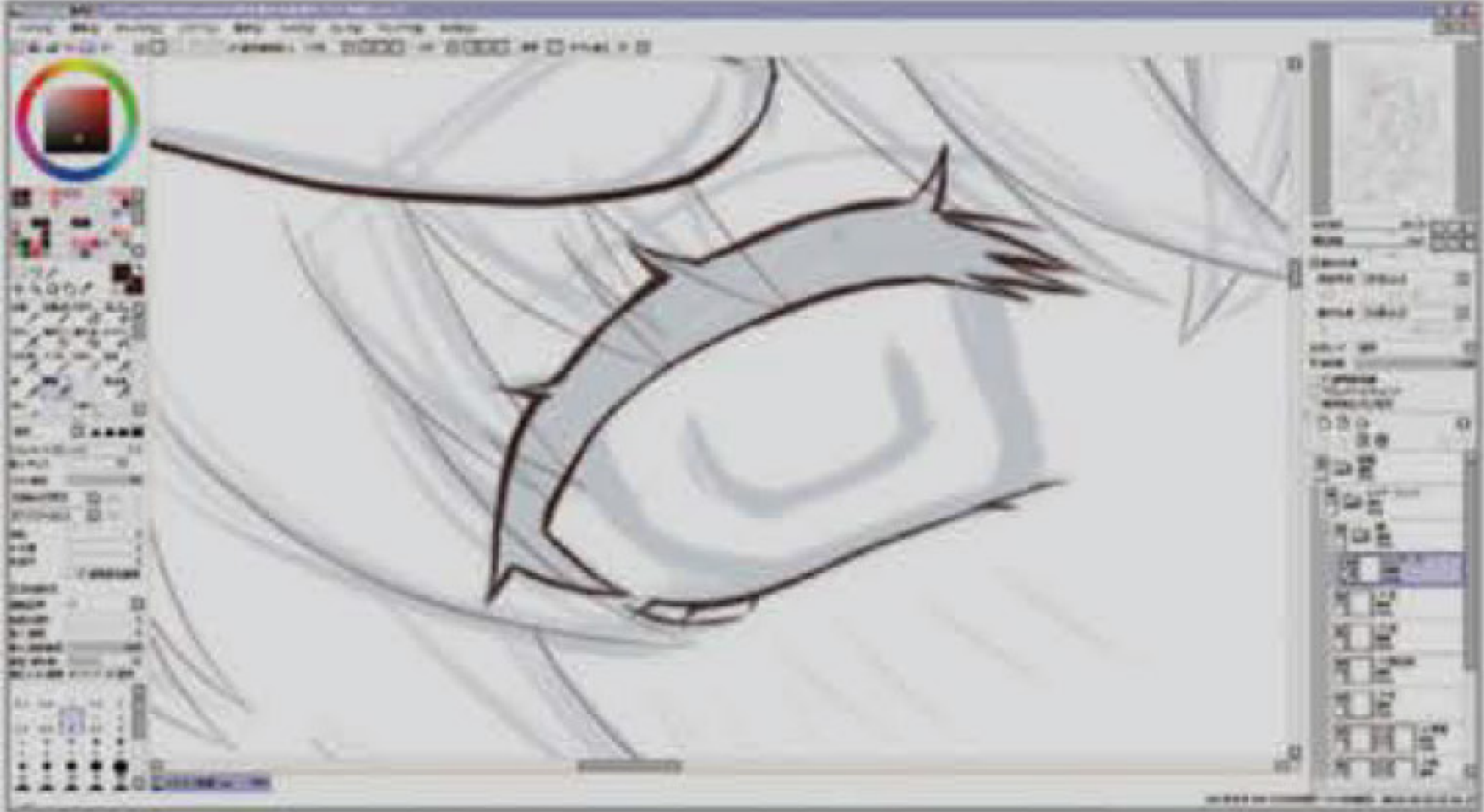
4

続いて前景（背景）の線画を描いていきます。キャラの線画とは別のレイヤーセットを作成し、その中に前景の線画を描いていきます。人物の線画を描く時に非表示にしていた背景のラフを表示させ、人物を描いたときと同じ手順で線を描いていきます。

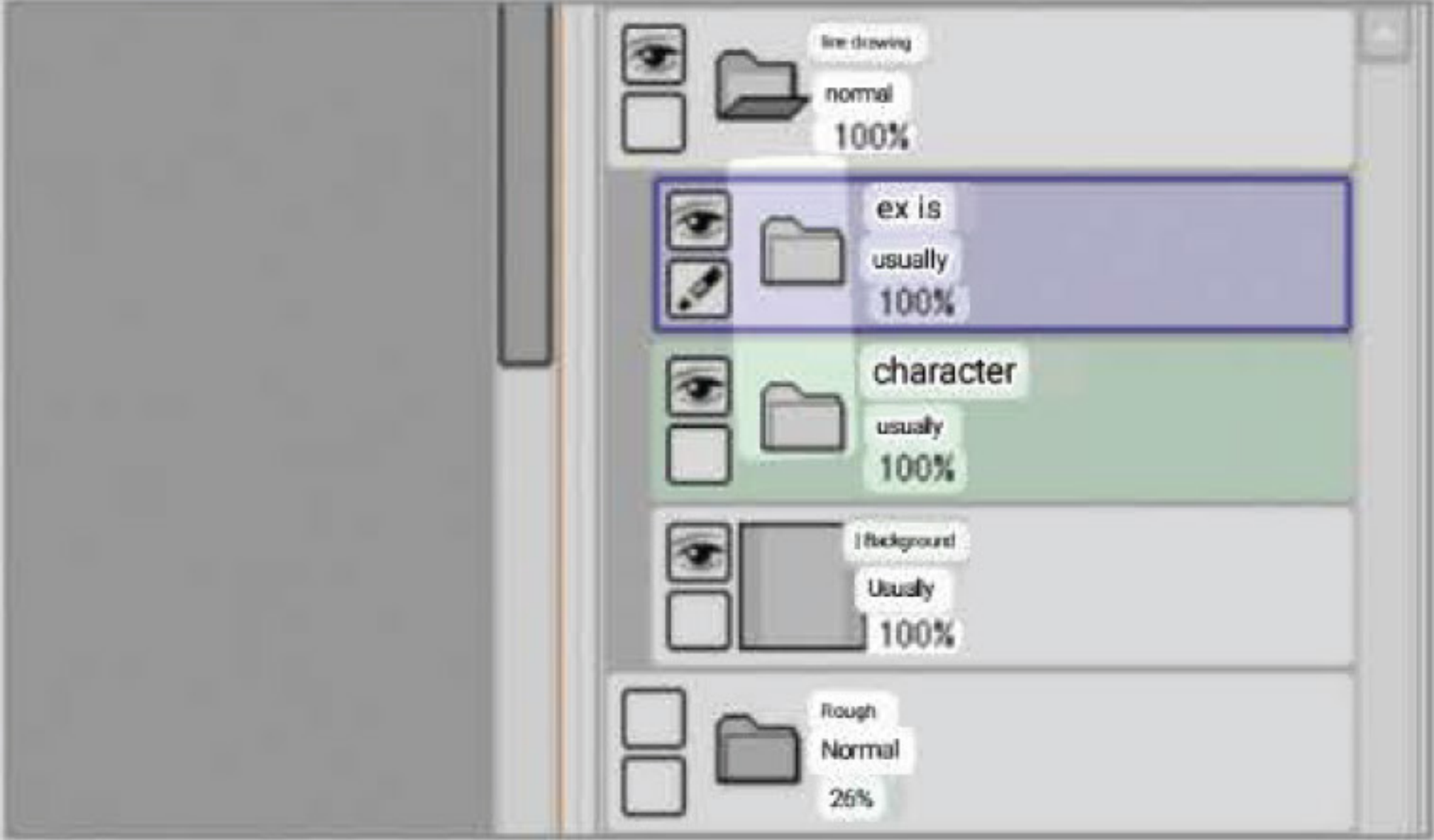
ひととおり線が描き終わったら、前景、キャラ、背景と一度色を置いてみます。これで気になる箇所を確認し修正が終わったら、線画の完成となります。

3

I want to use soft lines to add sharpness to the eyes, mouth, and other parts of the face, so I use a hard brush instead of the pen tool. Since we will move the layer position later, - put it together in a set. I decided to draw

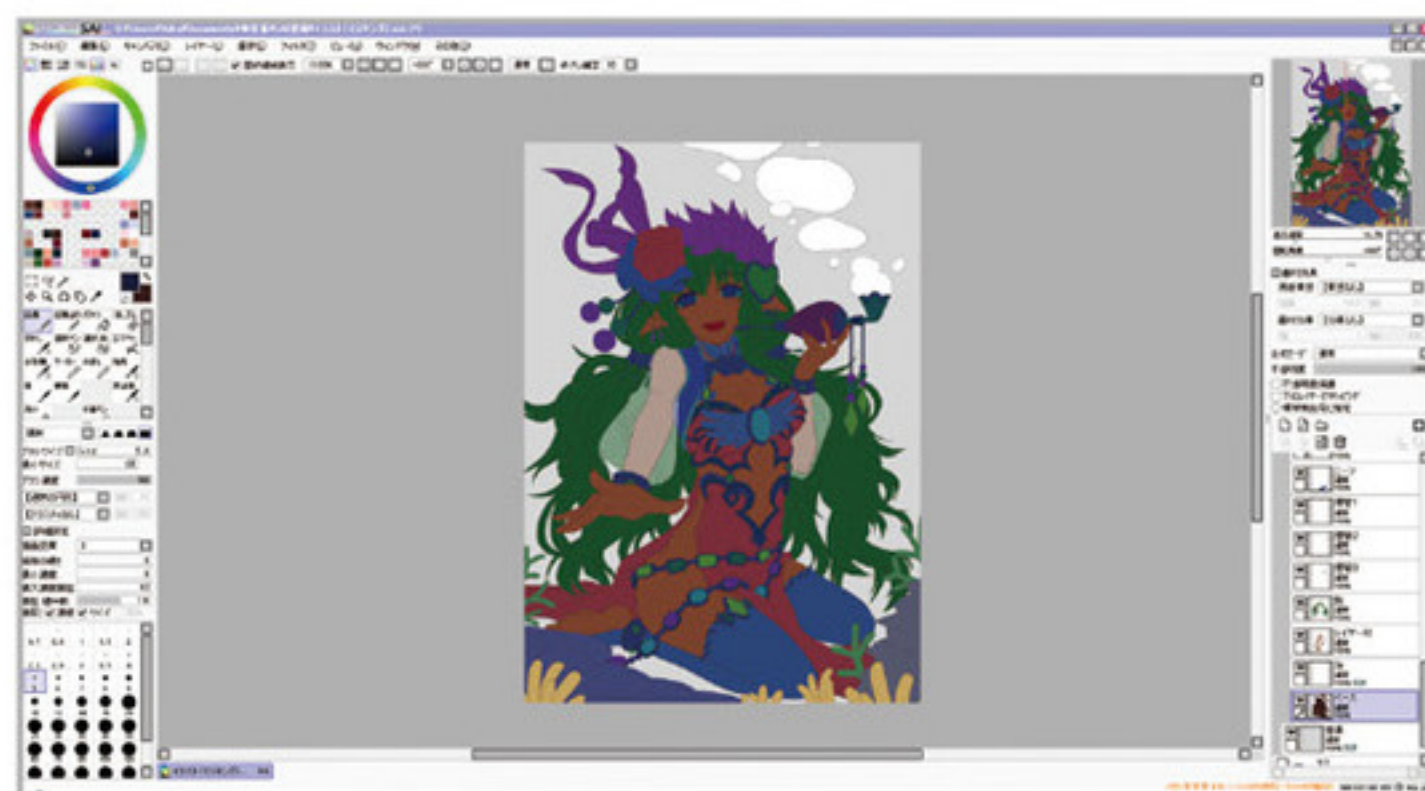
the wings and the bubble on the right hand when coloring, and for the time being, the line drawing of the person was completed.

I use a hard brush to add sharpness with soft lines

4

Next, I draw the foreground (background) line art. Create a layer set separate from the character line art, and draw the foreground line art in it. Display the rough background that was hidden when drawing the line drawing of the character, and draw the lines in the same way as when drawing the character.

Once you have finished drawing the lines, try adding colors to the foreground, character, and background. Once you have checked and corrected any areas of concern, the line drawing is complete.

STEP 3 人物の着色

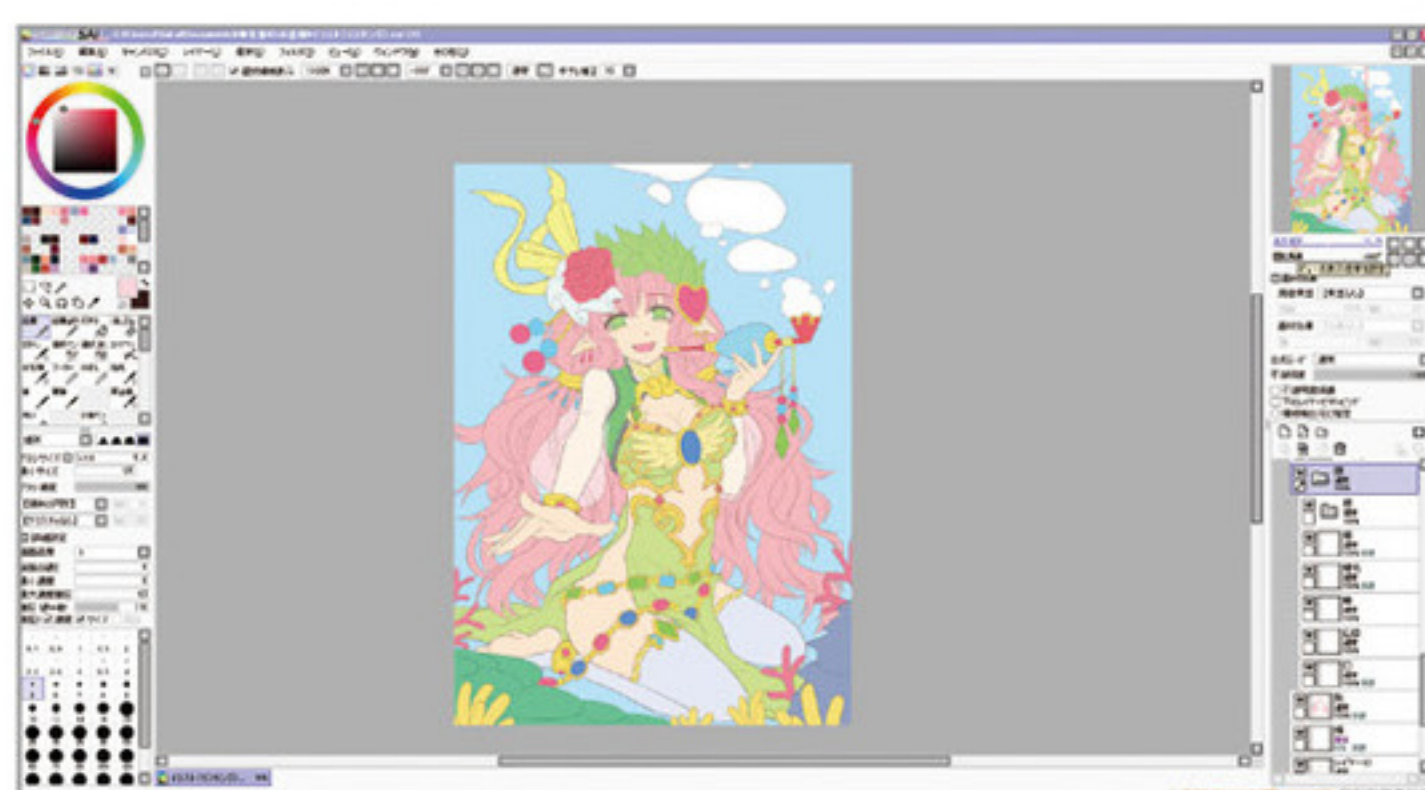
1

　レイヤーを前景、人物、顔、背景に分け、それぞれのレイヤーセットの中で下塗りをしていきます。線画の入ったレイヤーセットを選択し、領域検出元にチェックをいれます。そして自動選択ツールで同じパーツ部分を選択していき、「選択領域を1ピクセル膨張」してから「レイヤーを塗り潰す」で塗ります。細かい塗り残し部分は鉛筆で塗り潰していきます。最初から明るい色で塗り潰すと見づらいので、適当な暗めの濃い色で塗り潰します。

2

　暗めの濃い色で全て塗り終わったら、色を変更します。

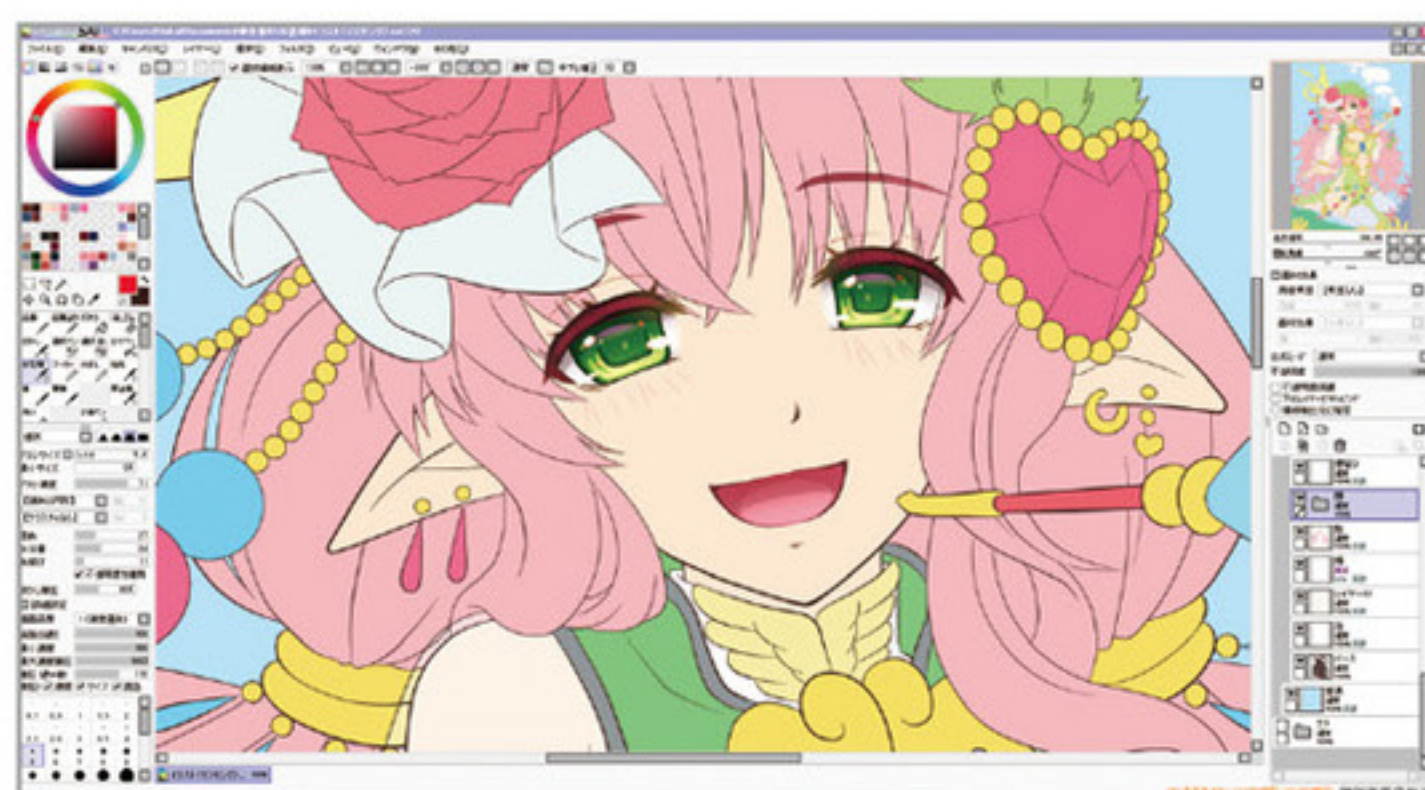
　顔のパーツは、線画の時に分けておいた顔レイヤーセットの中で下塗りをするようにします。そして髪の下塗りレイヤーの上に、レイヤーセットごと移動させておきます。

　背景は現時点では全体を塗り潰したものだけです。

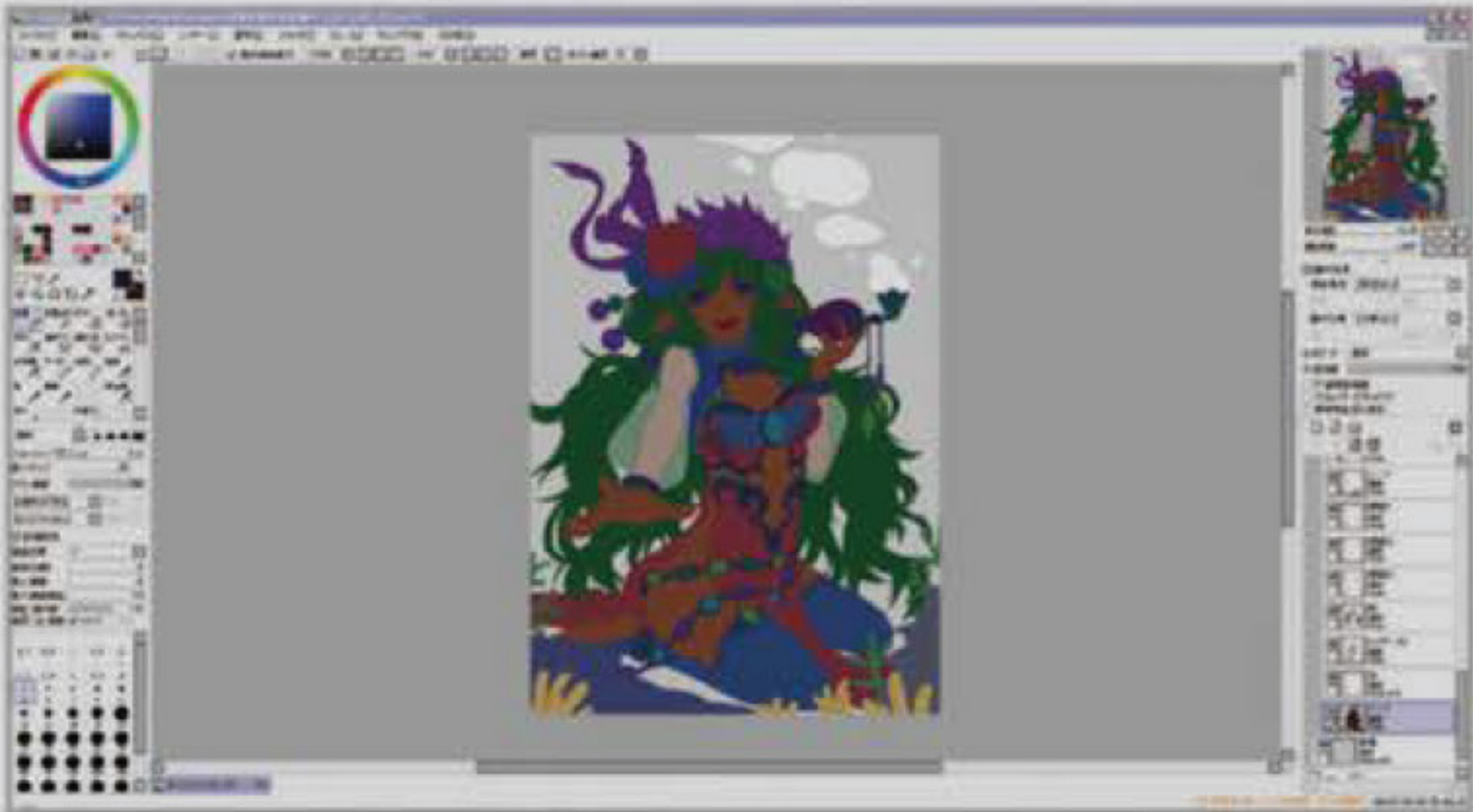
　それぞれ塗り終わったら、全体の色を決めていきます。この下塗りの上に濃い影を乗せていくので、全体的に薄めの色を使っています。

3

　下塗りが完了したら、いよいよ塗りこんでいきます。基本的に下塗りレイヤーの上に新規レイヤーを作り「下のレイヤーでクリッピング」にチェック、合成モードを「乗算」にして影をのせていき、最後にスクリーンレイヤーや「発光」レイヤーを上に重ねてハイライトを入れるという作業の繰り返しです。

　どこから塗ってもよいのですが、私の場合は、イラストを見る際、最初に目の行きやすい顔の部分から塗ります。顔の出来によって絵のよしあしが決まるといっても過言ではないと思っています。ハイライトや瞳孔の位置によって人物の視点が決まってしまうので、納得いくまで何度も調節します。

　塗り終わったら顔のレイヤーセットごと複製・結合し、不透明度を40程度まで下げます。そして元のレイヤーセットを髪の下塗りをしたレイヤーの下に移動させます。こうすると髪の毛に重なった眉や目の部分が透けて見えるようになります。

顔のレイヤーセットを髪の下塗りをしたレイヤーよりも下に置く

STEP 3 coloring of people

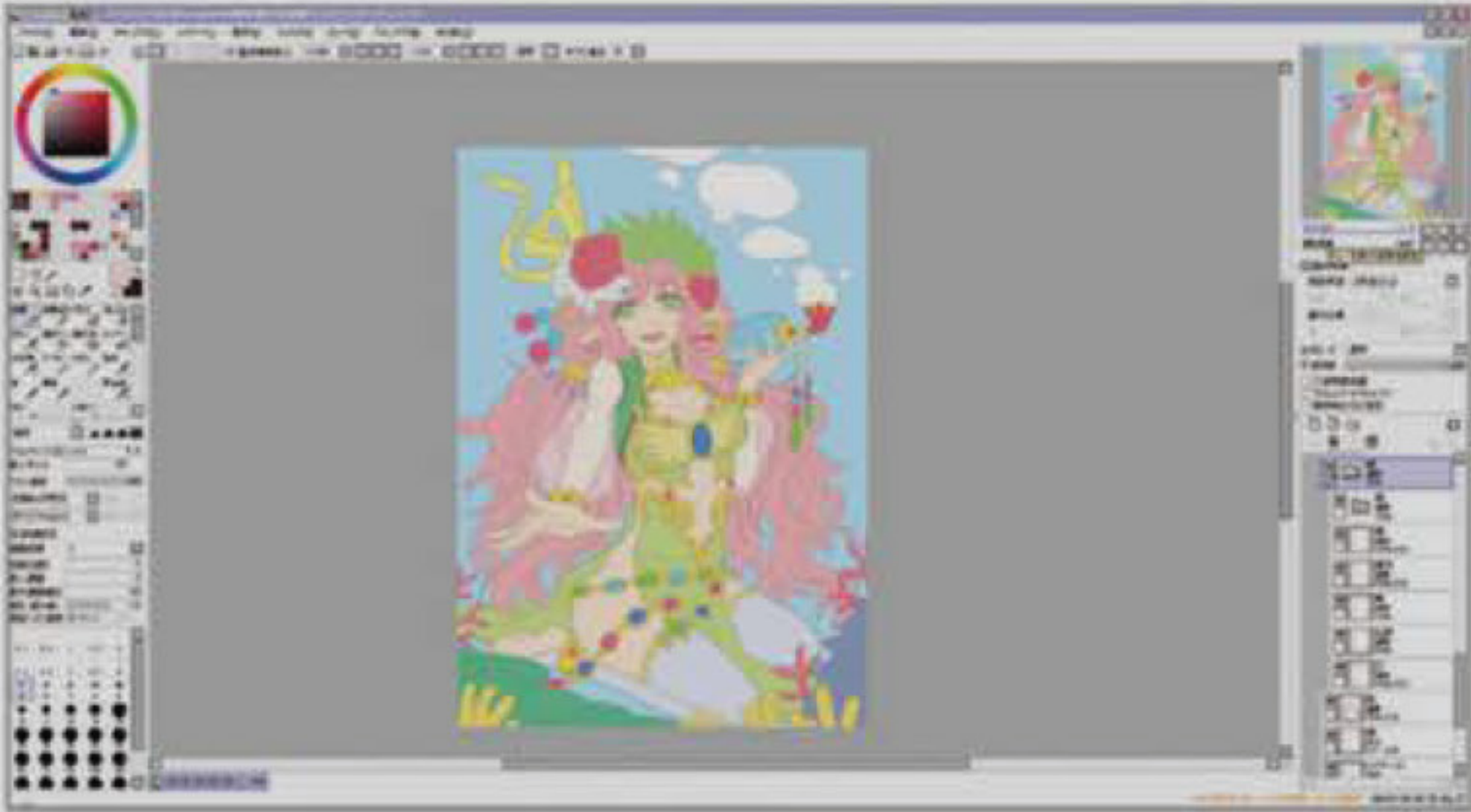
I divide the layers into foreground, person, face, and and then paint in each layer set. Select the layer set containing the line art and check Detect Areas From. Then, select the same parts with the automatic selection tool, and then "dilate the selected area by 1 pixel" and then paint with "fill layer". Fill in small unpainted areas with a pencil. If you fill it with a bright color from the beginning, it will be difficult to see, so fill it with an appropriate dark color.

2

After painting everything with a darker dark color, change the color. The parts of the

face are the face rays that were separated at the time of the line drawing. Try to prime in the yarset. Then, move the entire layer set above the base coat layer for the hair.

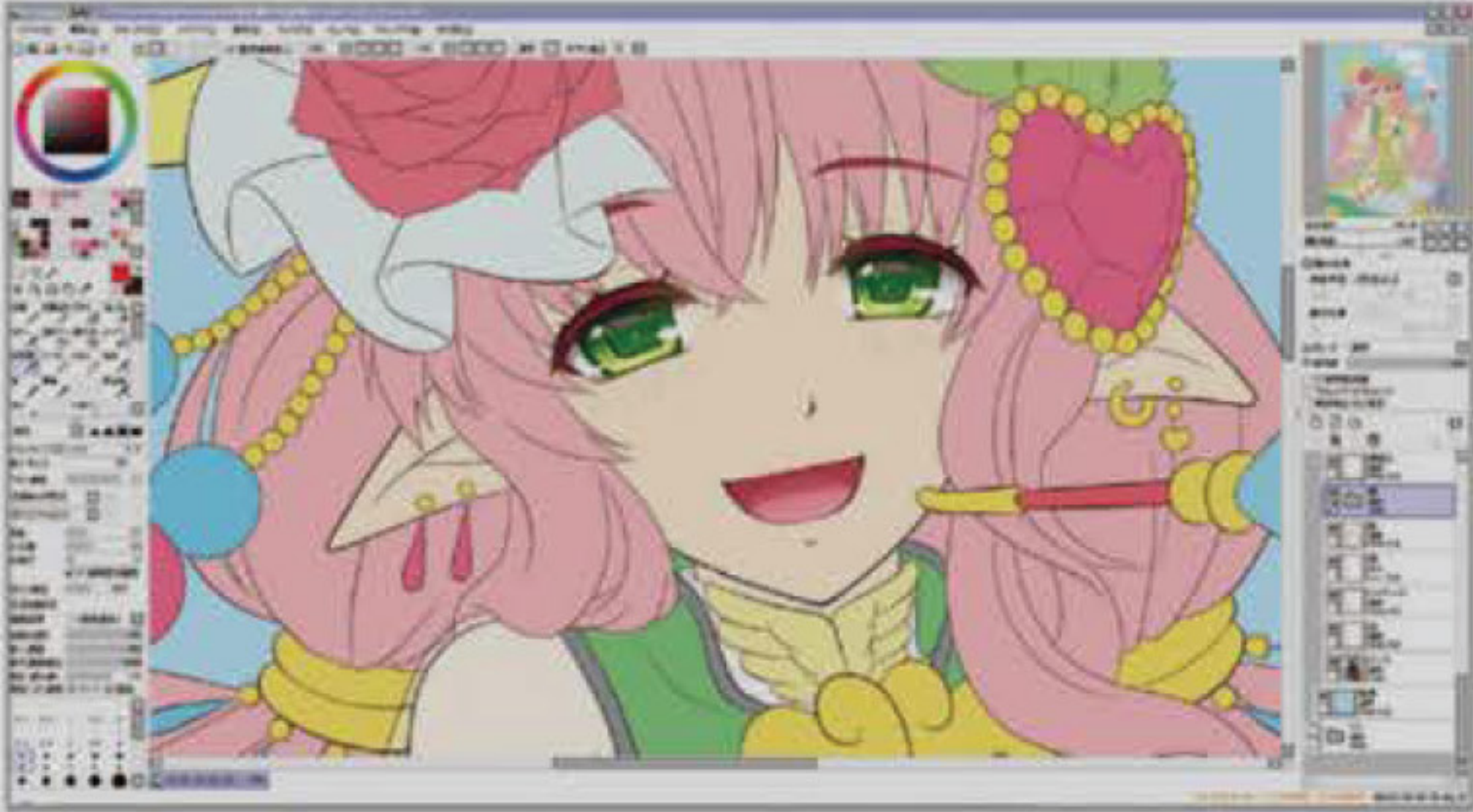
At the moment, the background is only filled in.

vinegar

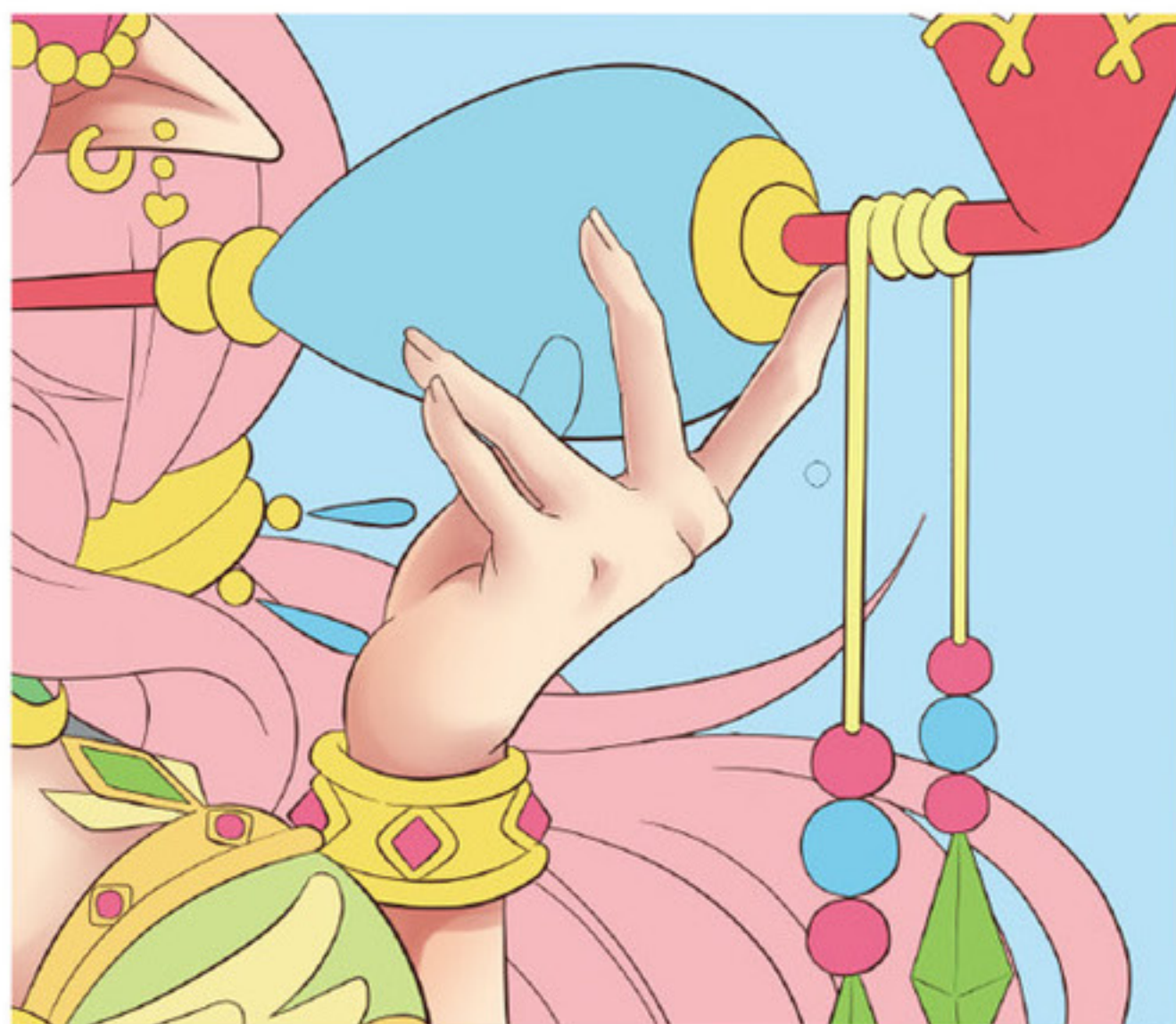
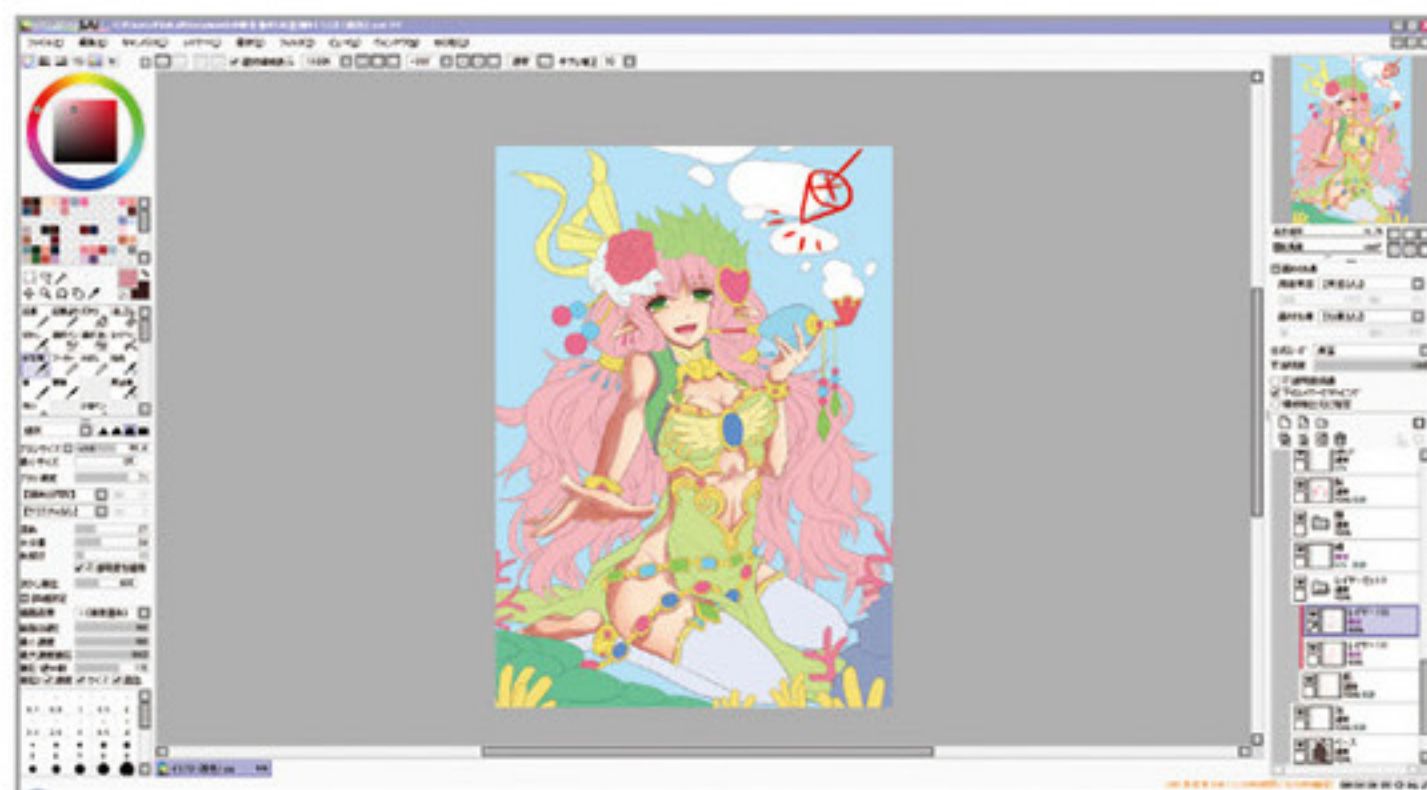
After painting each part, decide on the overall color. Since I'm going to put dark shadows on top of this undercoat, I used a light color overall.

paint

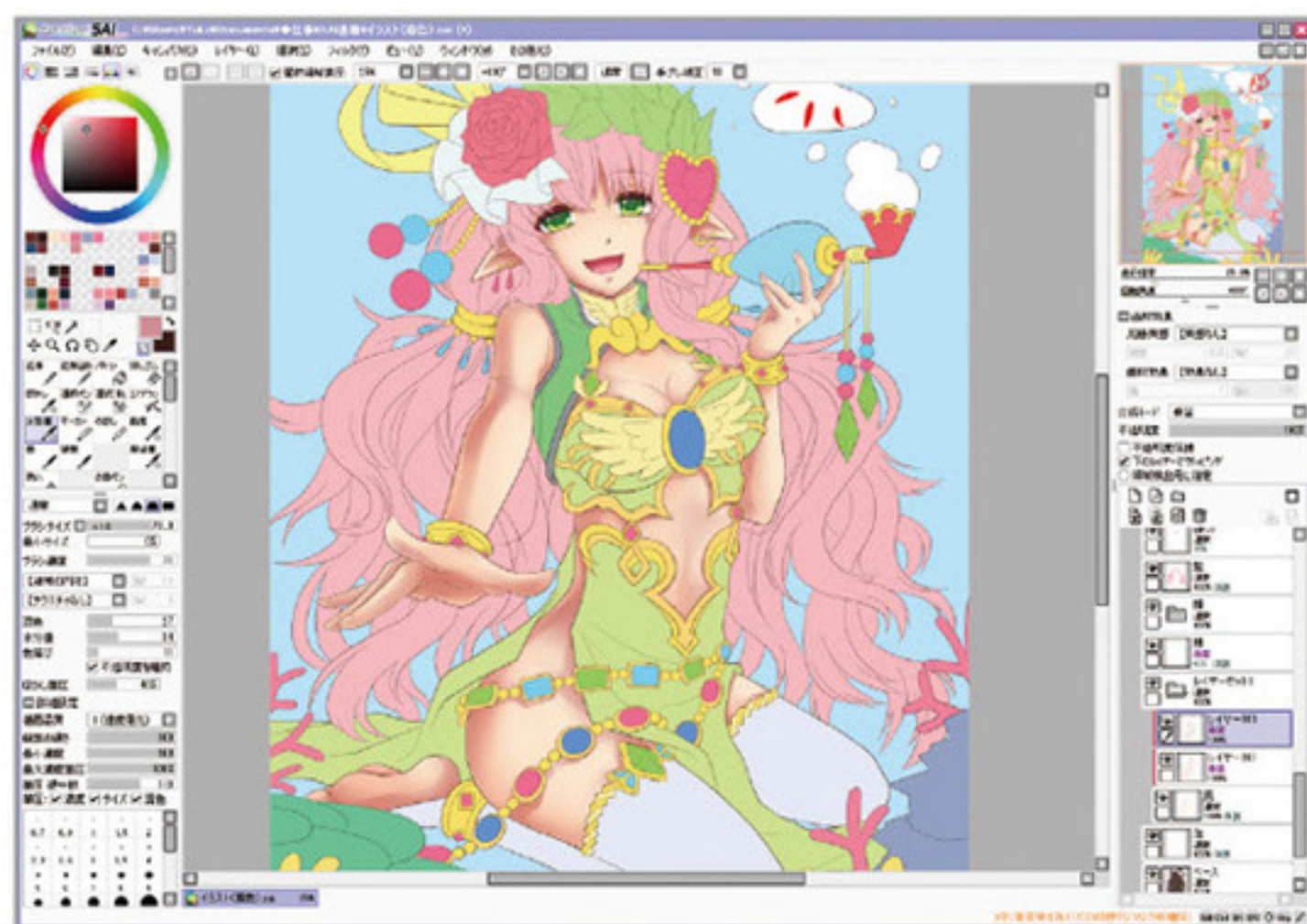
Once the undercoating is complete, it's time to 3 . Basically, create a new layer on top of the undercoat layer, check "Clip at Layer Below", set the blending mode to "Multiply" and add shadows, and finally place the screen layer and the "luminescence" layer on top. Repeat the process of layering and adding highlights.

You can apply it anywhere, but in my case, when I look at the illustration, I paint the part of my face that is easy to see first. I think it's no exaggeration to say that the quality of a picture is determined by the quality of the face. The point of view of the person is determined by the position of the highlights and pupils, so I will adjust it many times until I am satisfied.

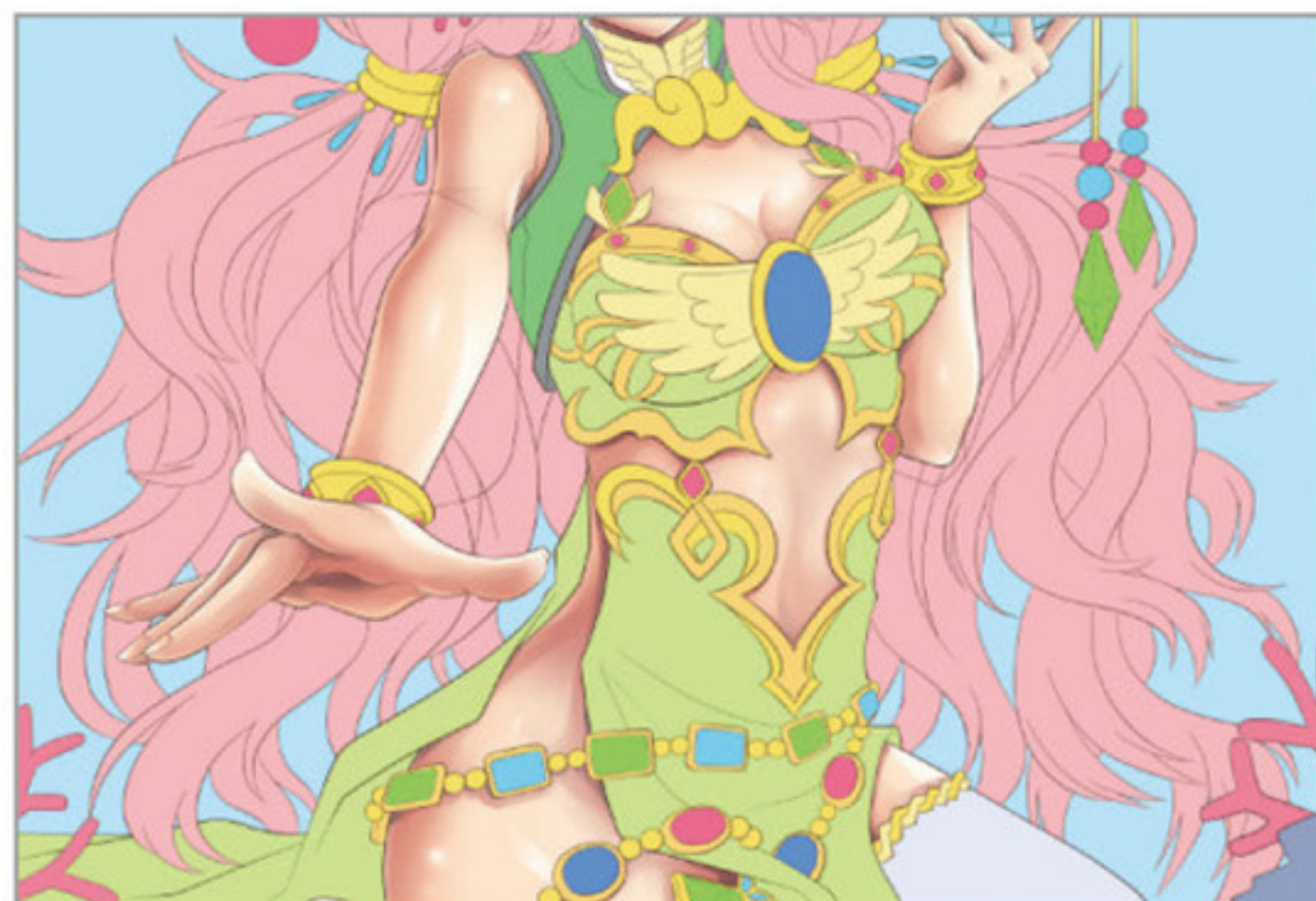
After painting, duplicate and combine the face layer set and lower the opacity to about 40. Then move the original layer set under the hair layer. This will allow the eyebrows and eyes that overlap the hair to show through.

Place the face layer set below the hair primed layer

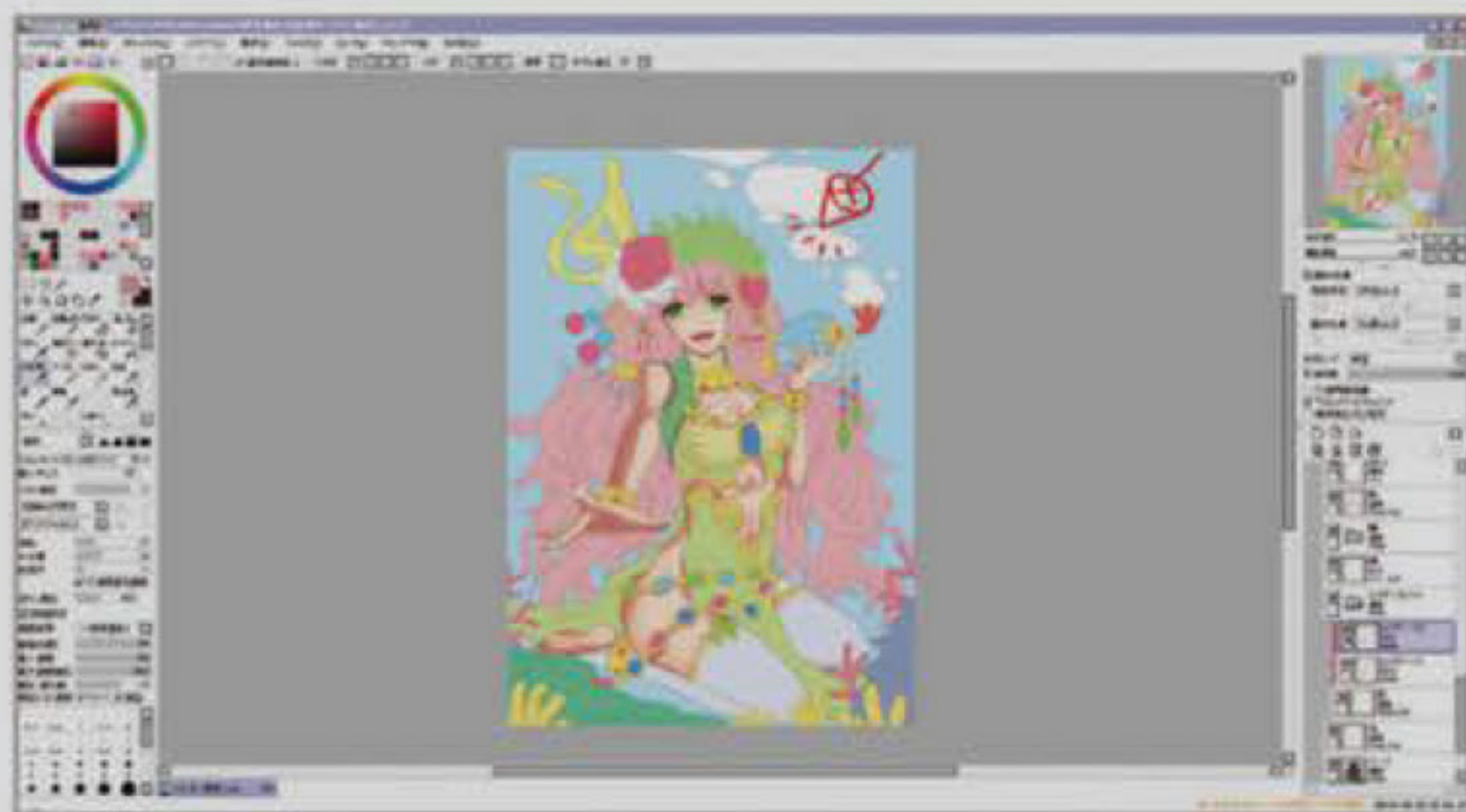
4

次に肌を塗っていきます。今回のイラストは右上から光が当たっているイメージ（右上の赤い矢印）にしたいので、光を意識して影を入れます。影は下塗りレイヤーの上に重ねた「乗算」レイヤーに、エアブラシで描き、大まかに広めの範囲に入れます。そしてさらに上に「乗算」レイヤーを作って、水彩筆で影部分を塗っていきます。多少雑に塗ってしまっても構わないので、イラストの全体を確認しながら影を塗ります。

5

大体の影の位置が決まったら指先ブラシやぼかしブラシ、そして透明色も使って形を整えていきます。肌は柔らかさを出すために、ぼかしを多用し影の色も薄めにします。ひととおり影が塗り終わったら、上に「乗算」レイヤーを作成し、さらに一段階濃い影を塗ります。首元など、影が濃くなる部分に、塗り過ぎないよう気をつけて塗っていきます。そしてその上に「乗算」レイヤーで頬や唇、爪などに赤みを入れていきます。肩やひじなどの関節部分にも赤みを入れると、女の子らしい肌を表現できると思います。

6

影が塗り終わったら、最後にハイライトを入れます。上に「スクリーン」レイヤーを作成し、水彩筆などで光が強く当たる部分や反射光を入れていきます。ハイライトは、端に細く入れがちですが、思い切って内側に広く入れると立体感が出やすくなります。

肌の塗りが終わった後に見直したら、少し色が濃く感じたので、色を調節しました。色や塗りなど、気になった箇所はその都度修正しながら作業を進めていきます。

4

Next, apply the skin. For this illustration, I want to make it look like the light is shining from the upper right (the red arrow in the upper right), so I add shadows while being conscious of the light. For the shadows, draw with an airbrush on the "multiply" layer on top of the undercoat layer, and put it in a roughly wide area. Then, create a "Multiply" layer on top and paint the shadows with a watercolor brush. It doesn't matter if it's painted a little sloppily, so paint the shadows while checking the whole illustration.

the

Once you have determined the approximate position of shadow, use a fingertip brush, a blur brush, and a transparent color to adjust the shape. In order to soften the skin, I use a lot of blurring and lighten the color of the shadows. Once you have finished painting the shadows, create a "Multiply" layer on top and paint the shadows one step darker. Be careful not to apply too much to areas where the shadows will be dark, such as the neck. Then, on top of that, add redness to the cheeks, lips, and nails with a "Multiply" layer. If you add redness to joints such as shoulders and elbows, I think you can express girlish skin.

6

Once the shadows are finished, add the highlights at the end. Create a "screen" layer on top, and use a watercolor brush to fill in the areas where the light hits strongly and the reflected light. Highlighters tend to be thin at the ends, but if you take the plunge and put them wide inside, it will be easier to create a three-dimensional effect.

After I finished painting the skin, I looked back and found that the color was a little darker, so I adjusted the color. I will proceed with the work while correcting the parts that I care about, such as colors and paintings.

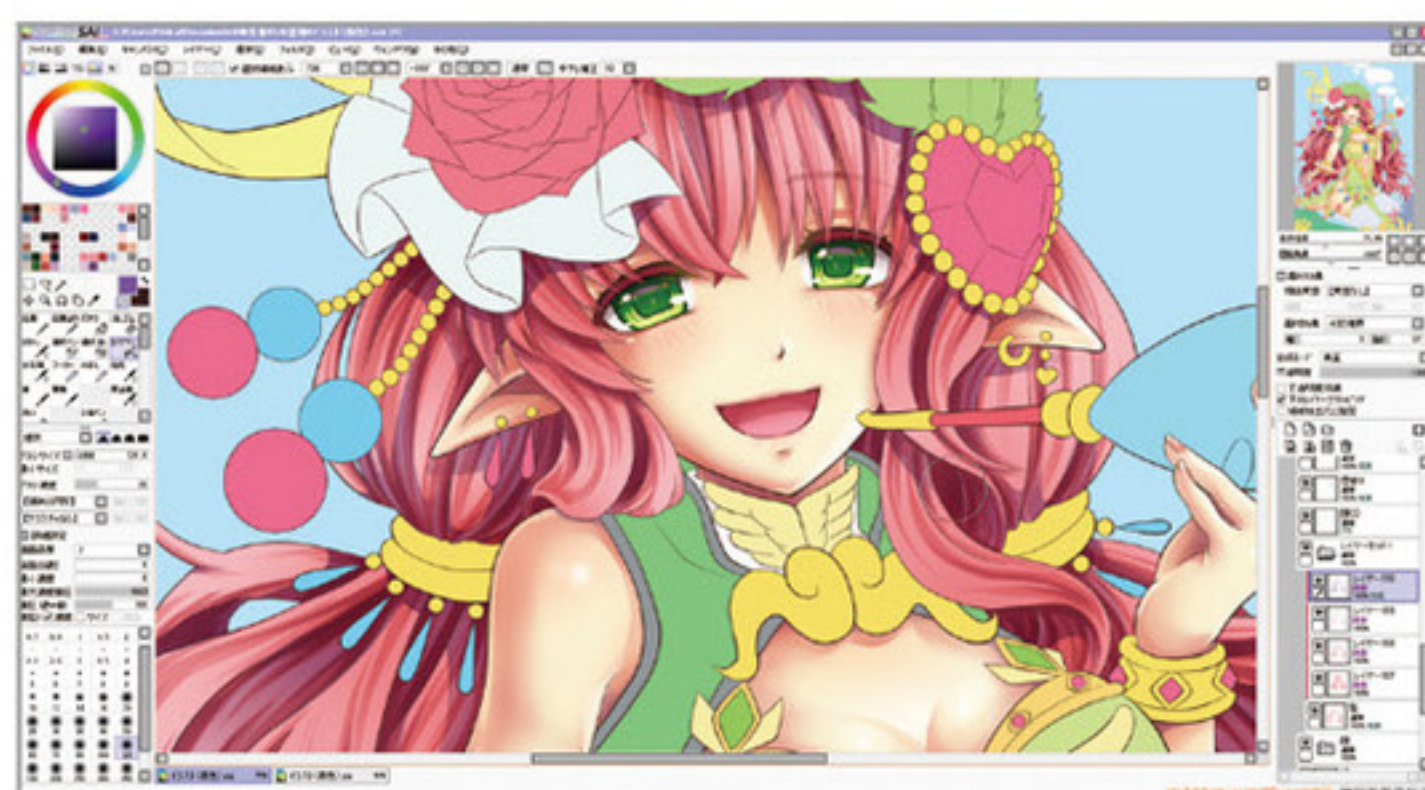
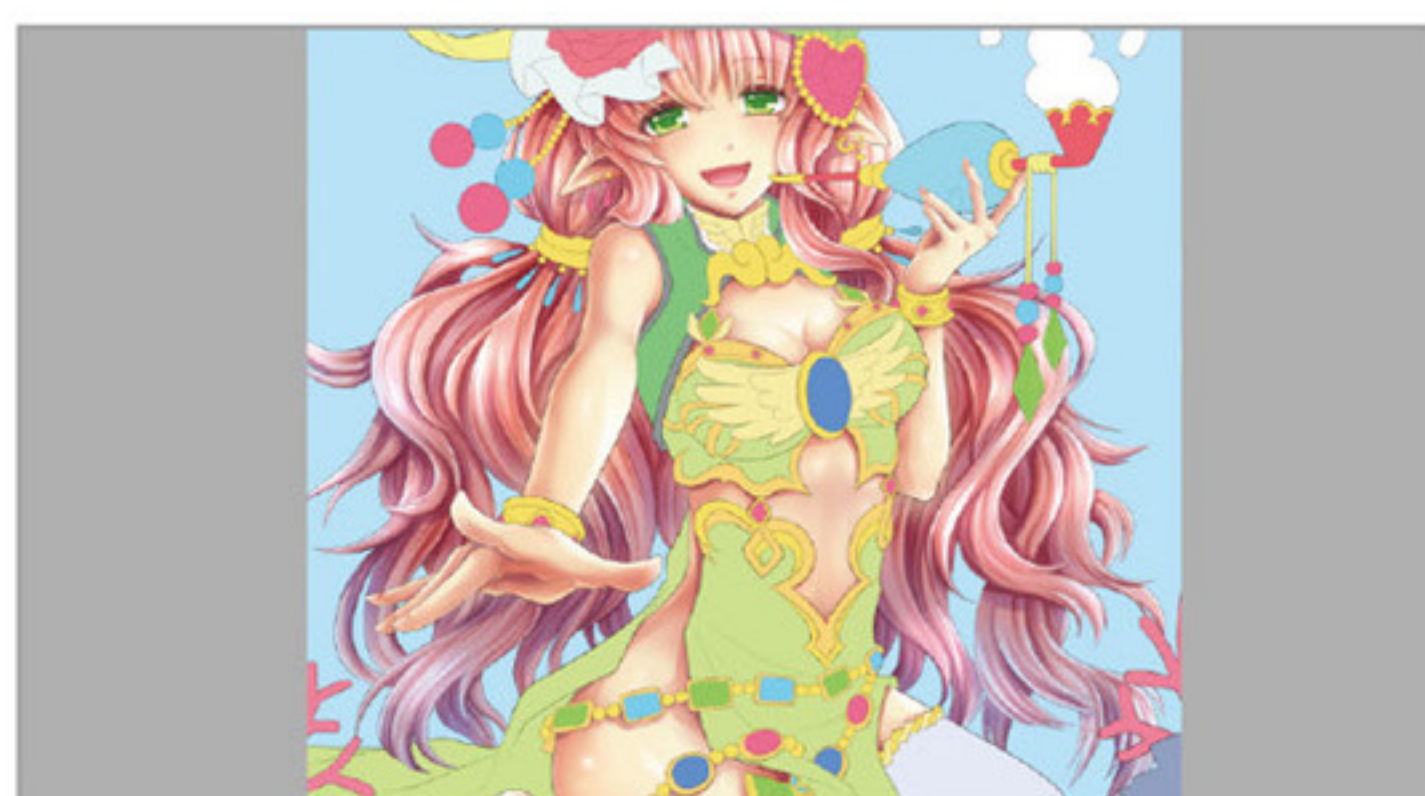
7

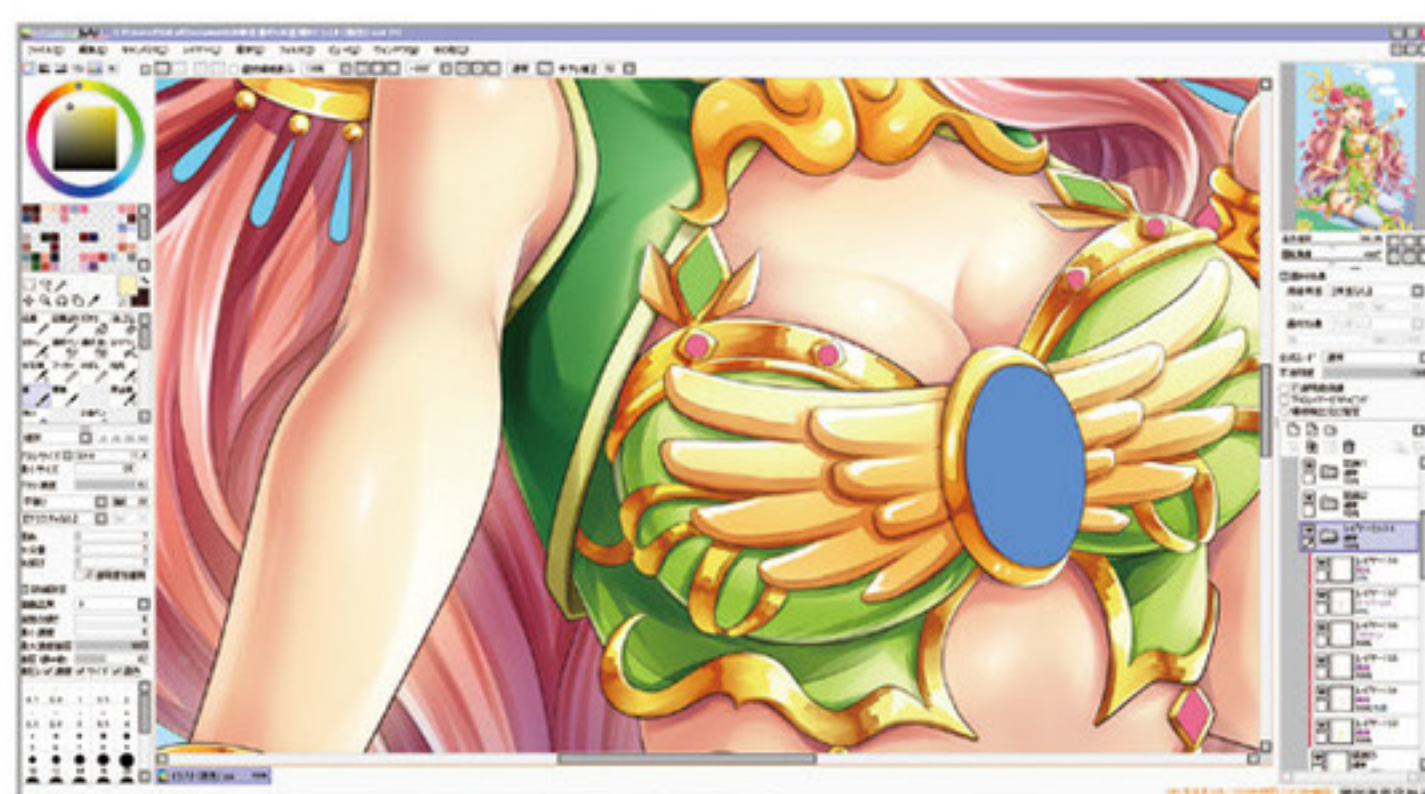
次に髪の毛を塗っていきます。髪の毛はイラストの中でも骨の折れる作業です。しかし、イラストの重要な部分ですので、納得がいくまで描き込みます。

塗り方は基本的に肌と同じような塗り方です。大まかに影をのせた後、細かい影を描いていきます。また、髪の毛はマーカーブラシを使って毛の流れを描き、透明色の硬筆で形を整えます。

8

その上に「乗算」レイヤーで髪の毛におちた物体の影を描いていきます。ここでは「画材効果」の「水彩境界」を使って境界線を強調しています。影が描き終わったら「スクリーン」レイヤーや「発光」レイヤーを使って、ハイライトを入れます。

9

ひととおり髪の塗りが完了したら、レイヤーの不透明度を下げた状態で、前髪の毛先部分に肌色を、後ろ髪の毛先に青色をエアブラシで入れます。こうする事でボリュームがある髪も重たく感じにくくなります。

10

他のパーツも同様に塗り進めていきます。金属部分を塗る時は、服などよりもコントラストを強めにしたり「水彩境界」を多用して塗ります。また、影やハイライトを塗る際は、ブラシ形状「平筆2」の筆を使うこと事で、金属の質感を変える事もできます。今回は使用していませんが「用紙質感」を使えば、金属に限らず様々な質感を表現する事ができます。

7

Next, I will paint the hair. Hair is one of the most laborious tasks in illustration. However, since it is an important part of the illustration, I draw until I am satisfied.

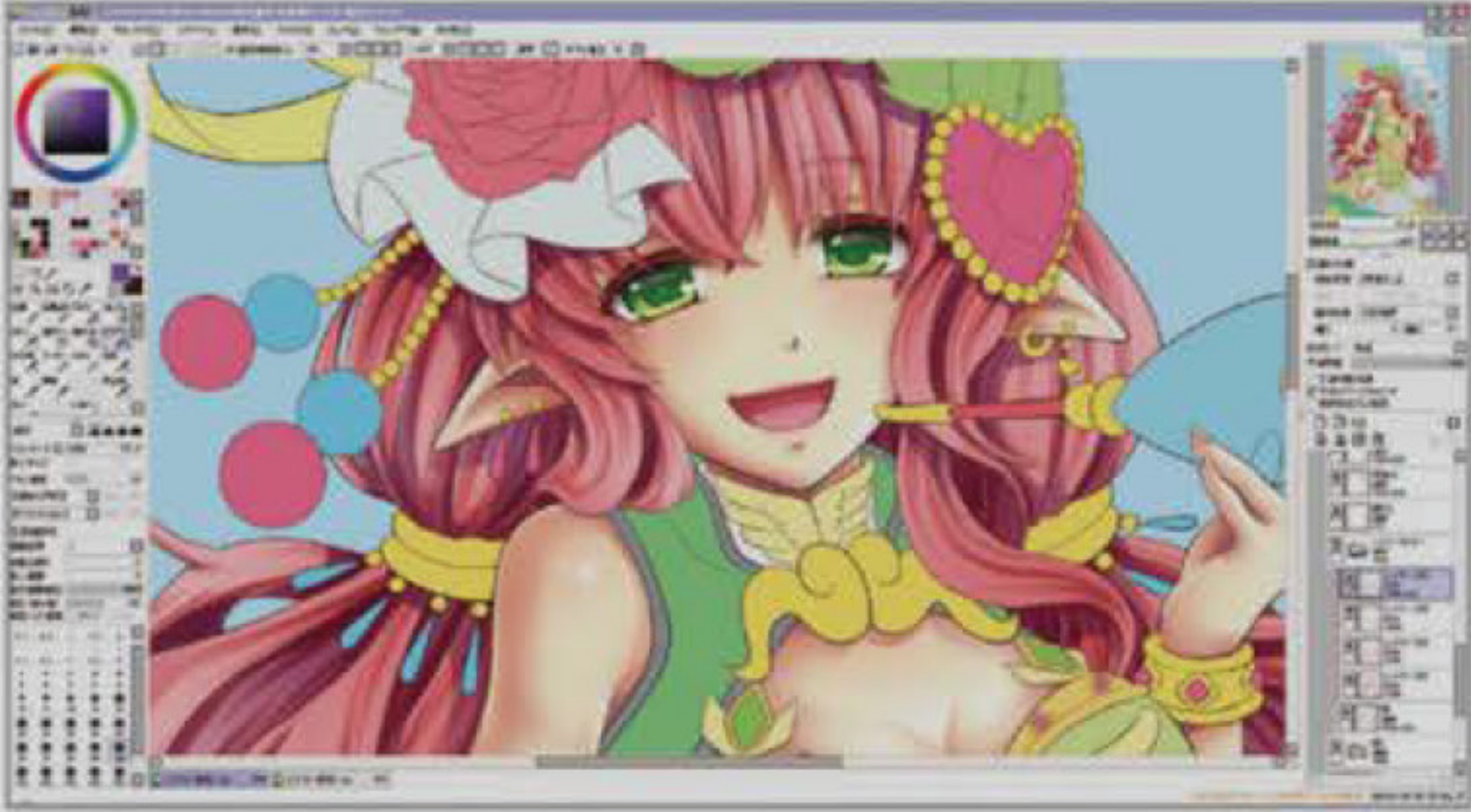
The application method is basically the same as the skin. After applying a rough shadow, draw a detailed shadow. Also, for the hair, use a marker brush to draw the flow of the hair, and shape it with a transparent hard brush.

small brush

size

no texture stripes

8

On top of that, draw the shadow of the object that falls on the hair with the "Multiply layer. After drawing the shadows, use the "Screen" layer and the "Luminance" layer to add highlights.

the

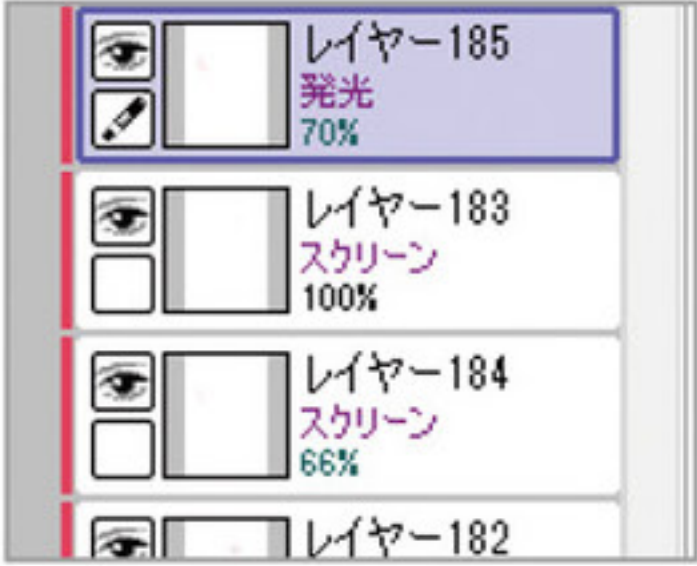
Once you have finished painting the hair, lower layer 9 opacity and airbrush the tips of the front hair with skin color and the tips of the back hair with blue. By doing this, even voluminous hair will not feel heavy.

When

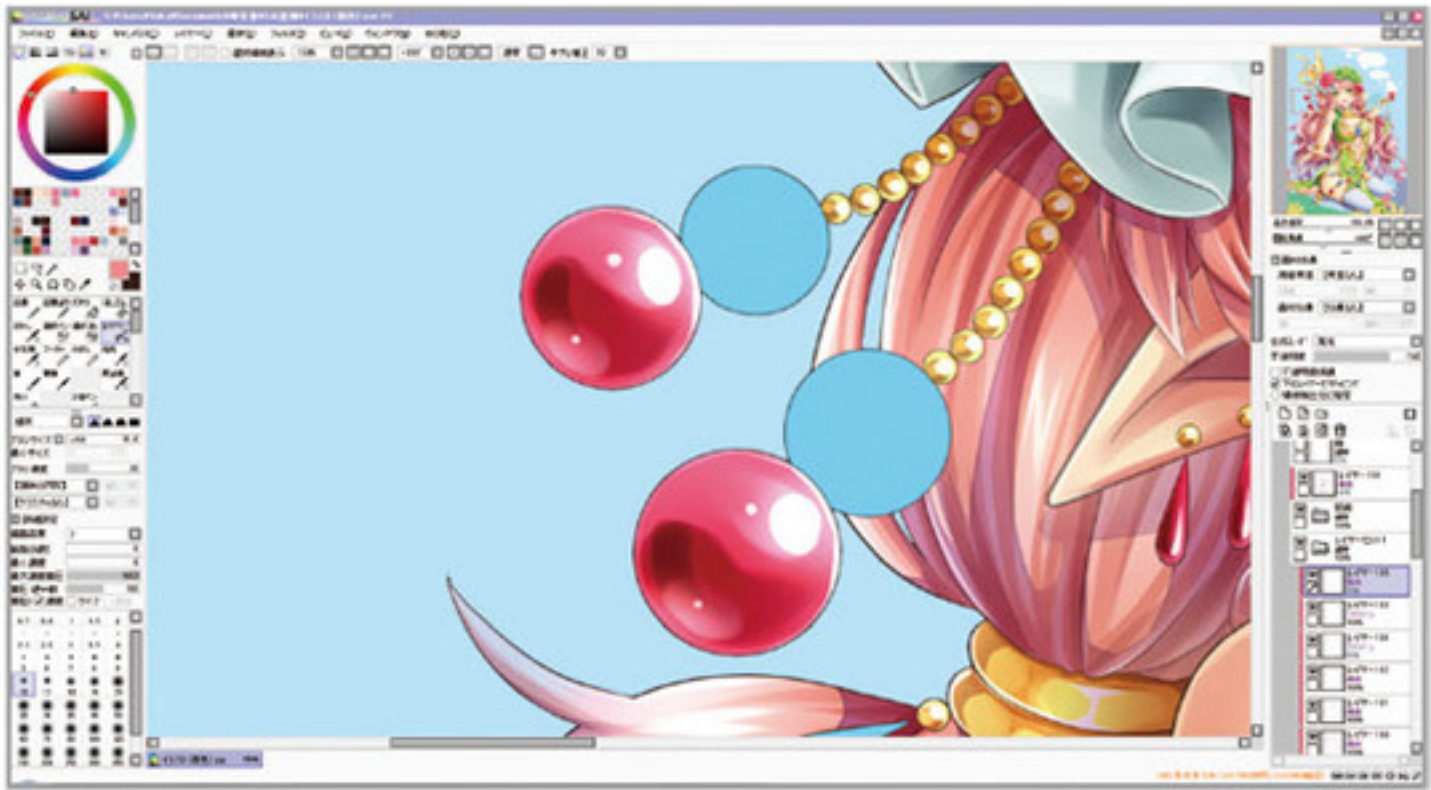
We will continue to paint other parts in the same way. painting metal 10 parts, make the contrast stronger than clothes, and paint with "Watercolor boundary". Also, when painting shadows and highlights, you can change the texture of the metal by using a brush with the plush shape "flat brush 2". Although not used this time, if you use "paper texture", you can express various textures, not limited to metal.

11

宝石や玉の部分も基本的にコントラストを高めに塗ります。肌や髪の毛を塗るときと同じように、影やハイライトを塗った後に「スクリーン」レイヤーでハイライト付近と濃い影部分を明るくします。さらに「発光」レイヤーで同じ付近を光らせたり「オーバーレイ」レイヤーで他の色を入れることで透明感が出せます。

煙管も金属や玉と同じように塗ります。

2枚の「スクリーン」レイヤーで、それぞれハイライト付近と濃い影部分を明るくする。一番上に「発光」レイヤーを置いて光らせている

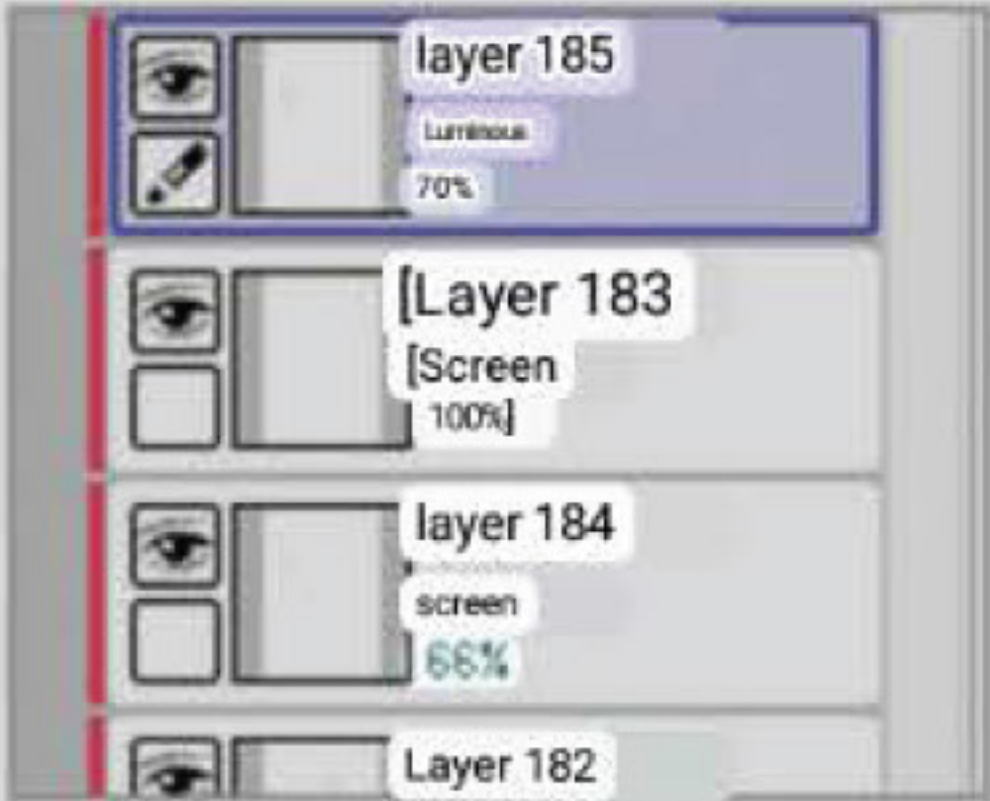
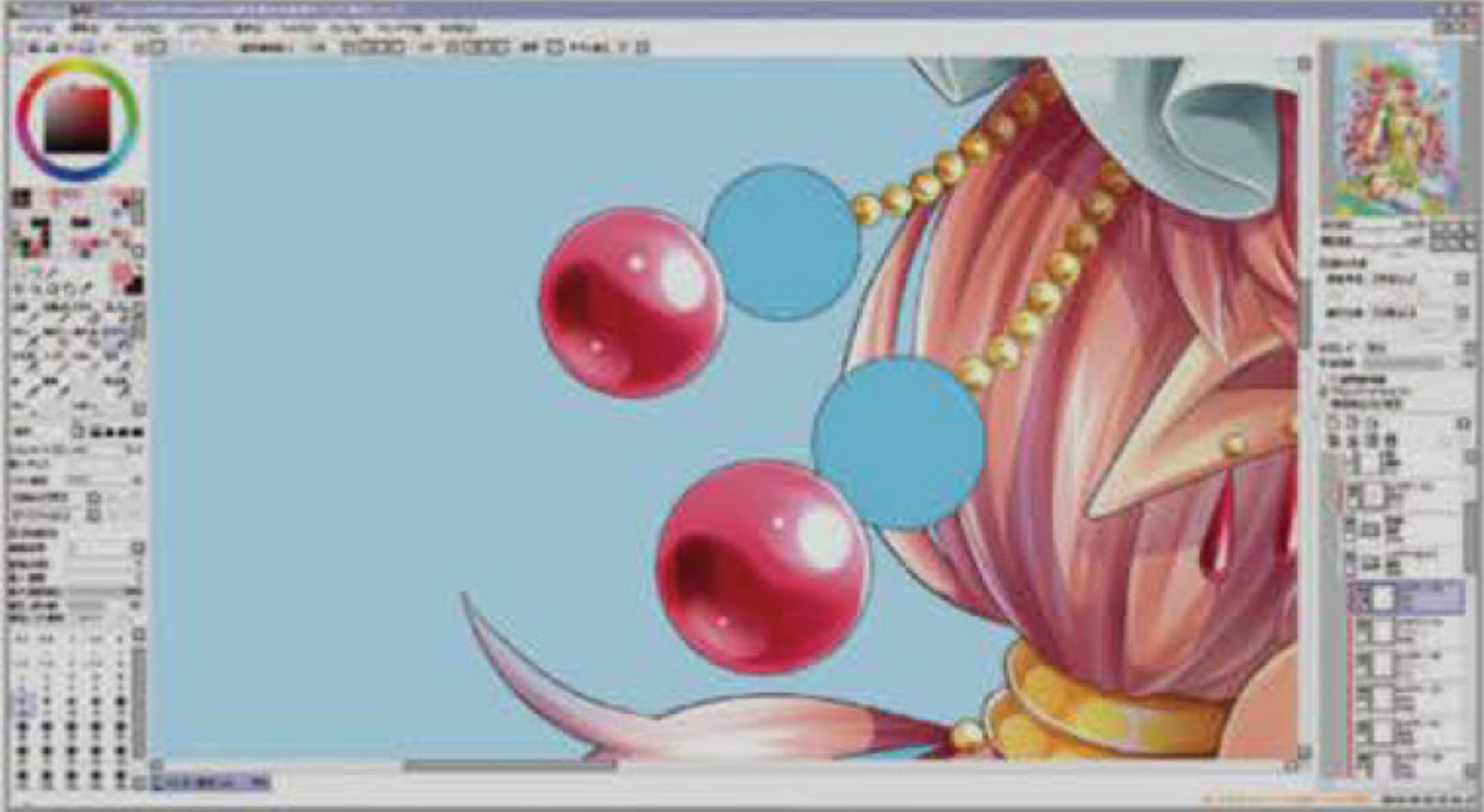
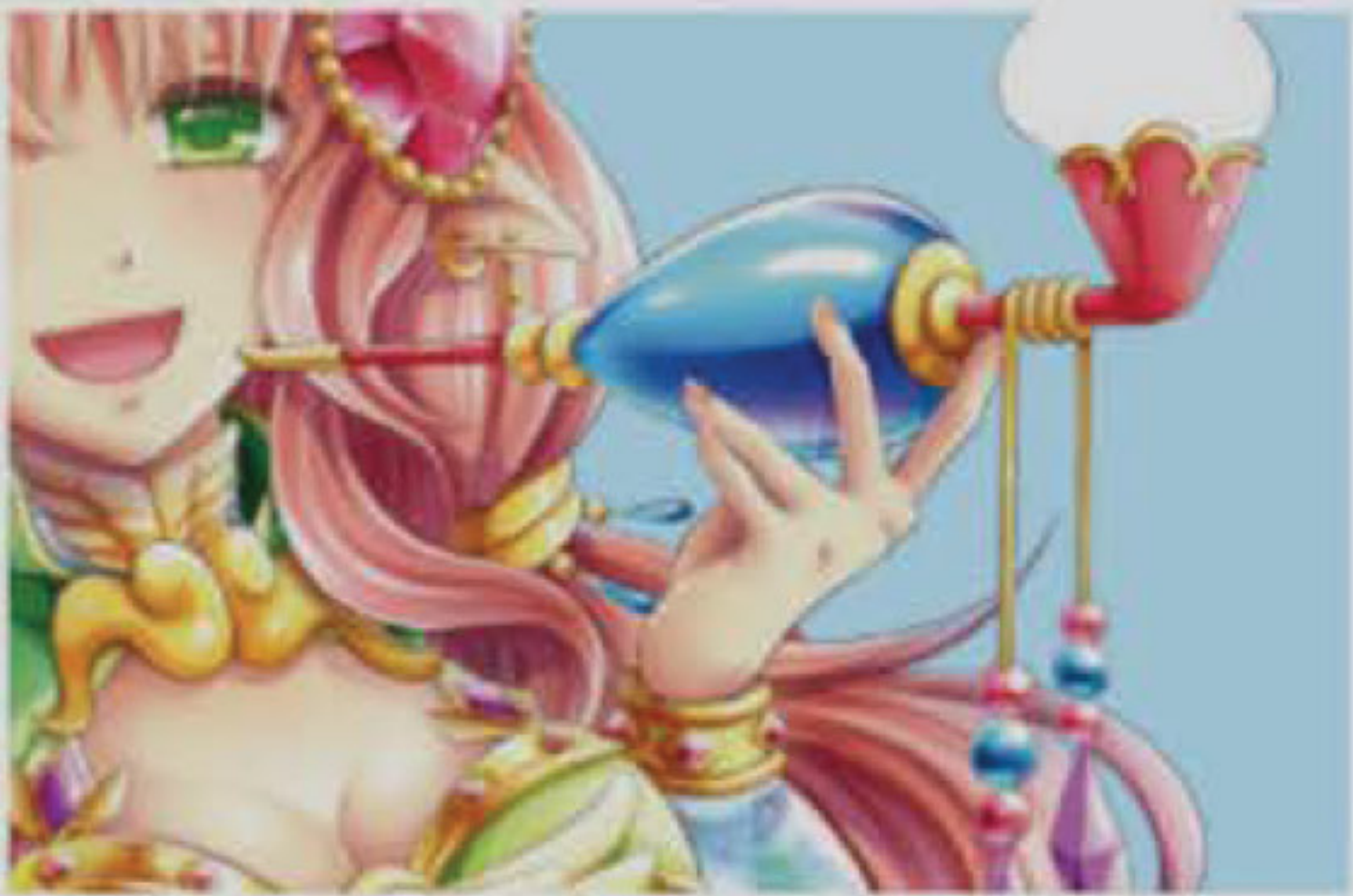
宝石や煙管も同じようにして塗る

12

透明な袖の部分は線画のレイヤーよりも上にレイヤーセットを作り、その中にレイヤーを作って塗り進めます。そうする事で肌や髪の線が上に出てきません。また、袖のレイヤーセットの合成モードを「透過」にしておくことを忘れないようにします。「通常」のままだと、中で作成した「発光」レイヤーなどの効果が表示されません。

11

The jewels and balls are also basically painted with a high contrast. Just like when painting skin and hair, after painting shadows and highlights, use the "Screen" layer to brighten areas near highlights and dark shadows. Furthermore, you can create a sense of transparency by making the same area glow on the "Luminance" layer or by adding other colors on the "Overlay" layer.

Smoke pipes are painted in the same way as metal and jade.

layer 185
70%
[Layer 183
[Screen
100%]
layer 184
screen
66%
Layer 182

Two "screen" layers to brighten areas near highlights and dark shadows.

Do the same with jewels and smoke pipes.

12

For the transparent sleeves, create a layer set above the line drawing layer, create a layer inside it, and paint. By doing so, the skin and hair lines will not come out. Also, don't forget to set the blending mode of the sleeve layer set to "Transparent". If you leave it as "Normal", effects such as the "Luminance" layer created in will not be displayed.

袖
通過
100%
Layer 213
51%
Player 16.

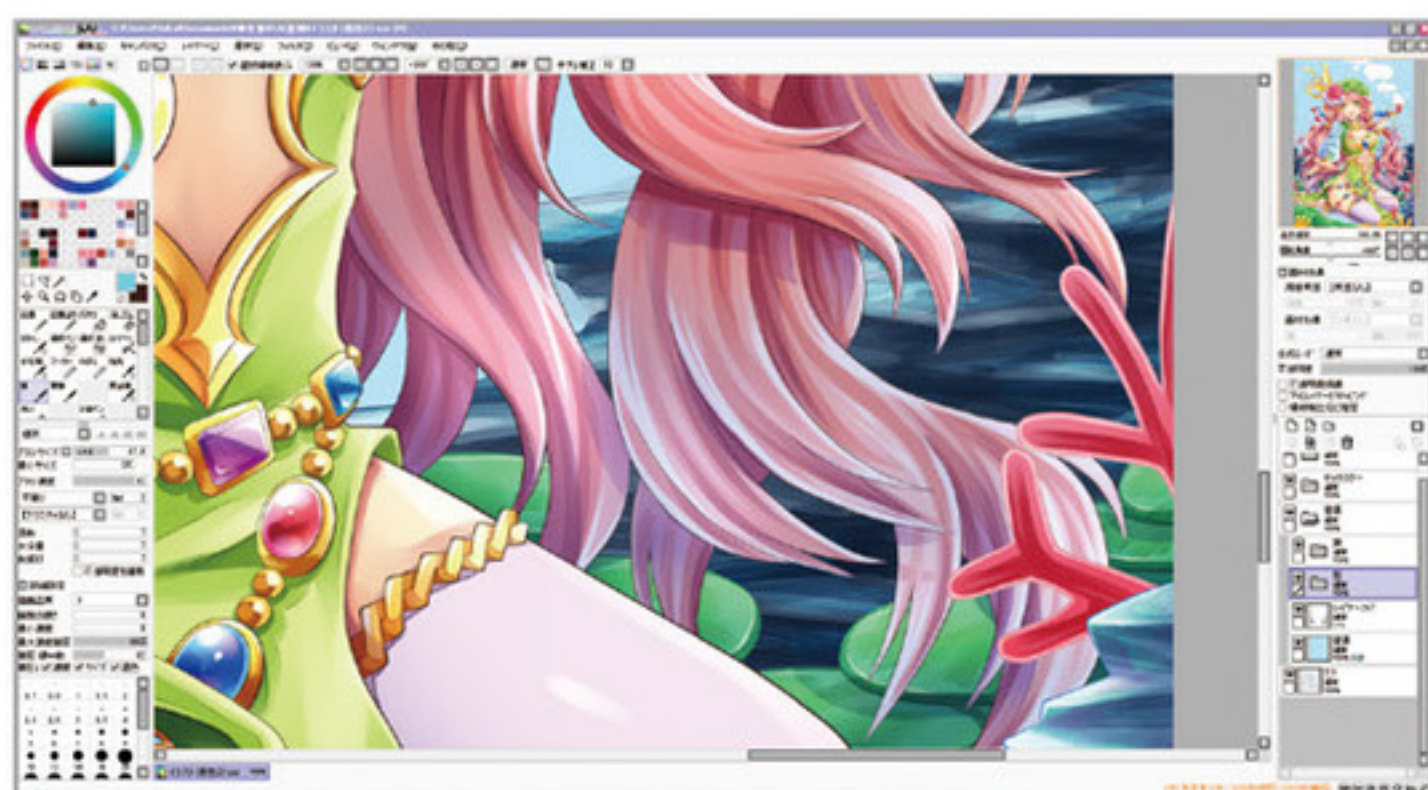
STEP 4 背景の着色

1 人物の手前の物を塗っていきます。塗り方は基本的に人物と同じです。右下の岩は、金属を塗ったときと同じように、ブラシ形状「平筆2」の筆を使って質感を出します。「オーバーレイ」レイヤーで緑色のハイライトを入れて鉱石のようにしました。

ブラシ形状「平筆2」で鉱石のような質感を出す

2 塗り終わったら線画を目立たないように色を変更します。ですが線画にペン入れレイヤーを使っているため、そのままでは塗り潰しやフィルタの「色相・彩度」などで変更することができません。この先で線画に変更を加える可能性は低いので、「レイヤーをラスタライズ」してから「不透明度保護」にチェックを入れて、塗りつぶしや鉛筆で線を絵になじむように色を変更します。

3 人物の後ろの物を描いていきます。まず、ラフを参考におおまかに背景を描き、不透明度を下げておきます。その上に「通常」レイヤーを作り、鉛筆ブラシを使って下塗りをします。この段階で正確な形を決めます。そして、その上にクリッピングしたレイヤーをのせ、人物などの着色と同じように塗っていきます。物の形がハッキリわかるように下塗りレイヤーに画像効果「水彩境界」をかけたり、乗算でフチを描いておきます。

4 葉のレイヤーの下にレイヤーを作成し、同様に岩を塗ります。 1 で塗った画面右下の岩と同じようにブラシ形状「平筆2」の筆を使って影やハイライトを入れ、ゴワゴワした質感が出るようにします。

STEP 4 background coloring

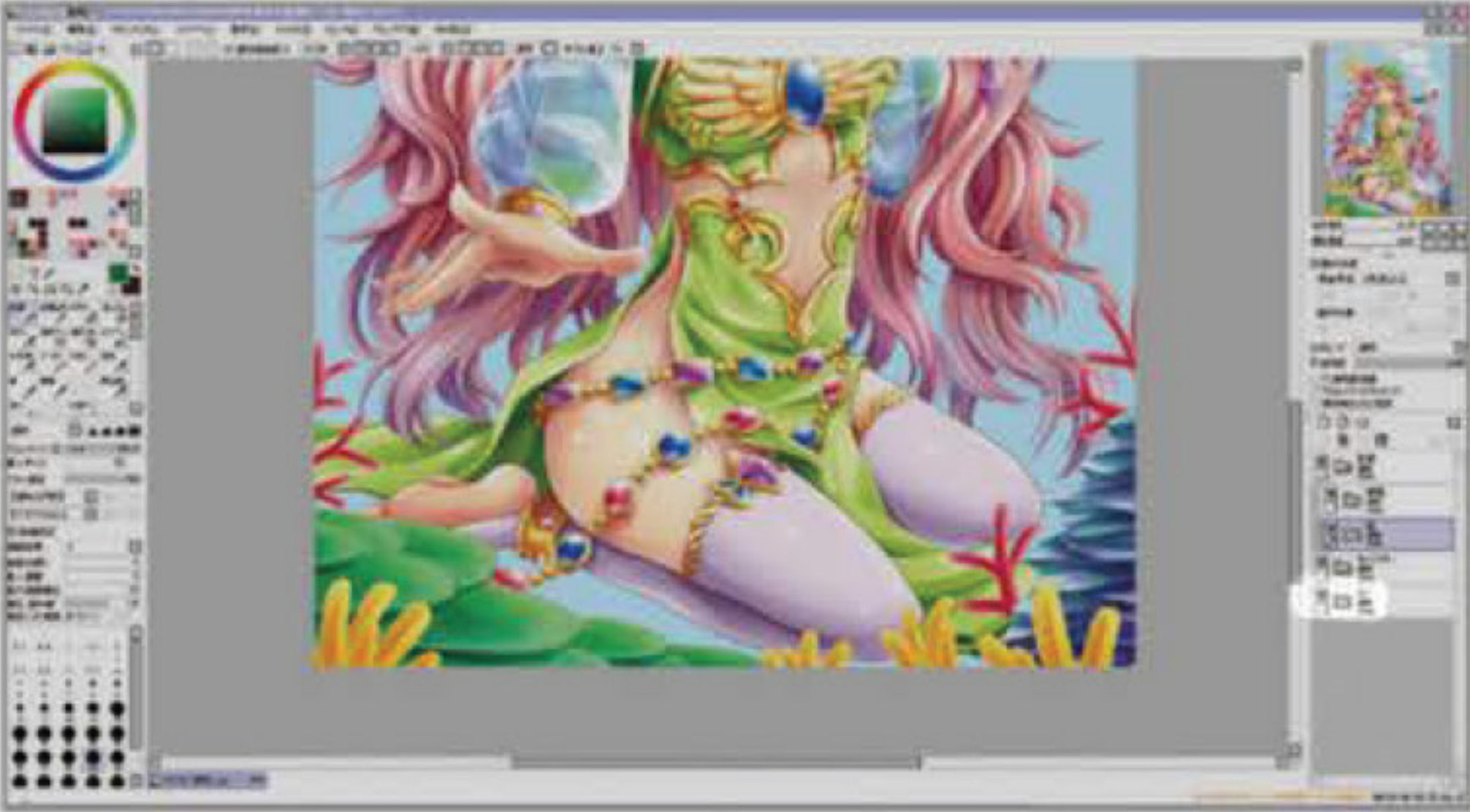
1

I will paint the things in front of the person. The painting method is basically the same as for a person. For the rock on the bottom right, I use the brush shape "flat brush 2" to give it a texture, just like when I painted the metal. I put a green highlight on the "overlay" layer to make it look like ore.

brush size o 18.0
Minimum size 0%
Flat 2
[no texture]
不透明度を維持
詳細設定
mixed color

Ore-like texture with brush shape "flat brush 2" put out

does

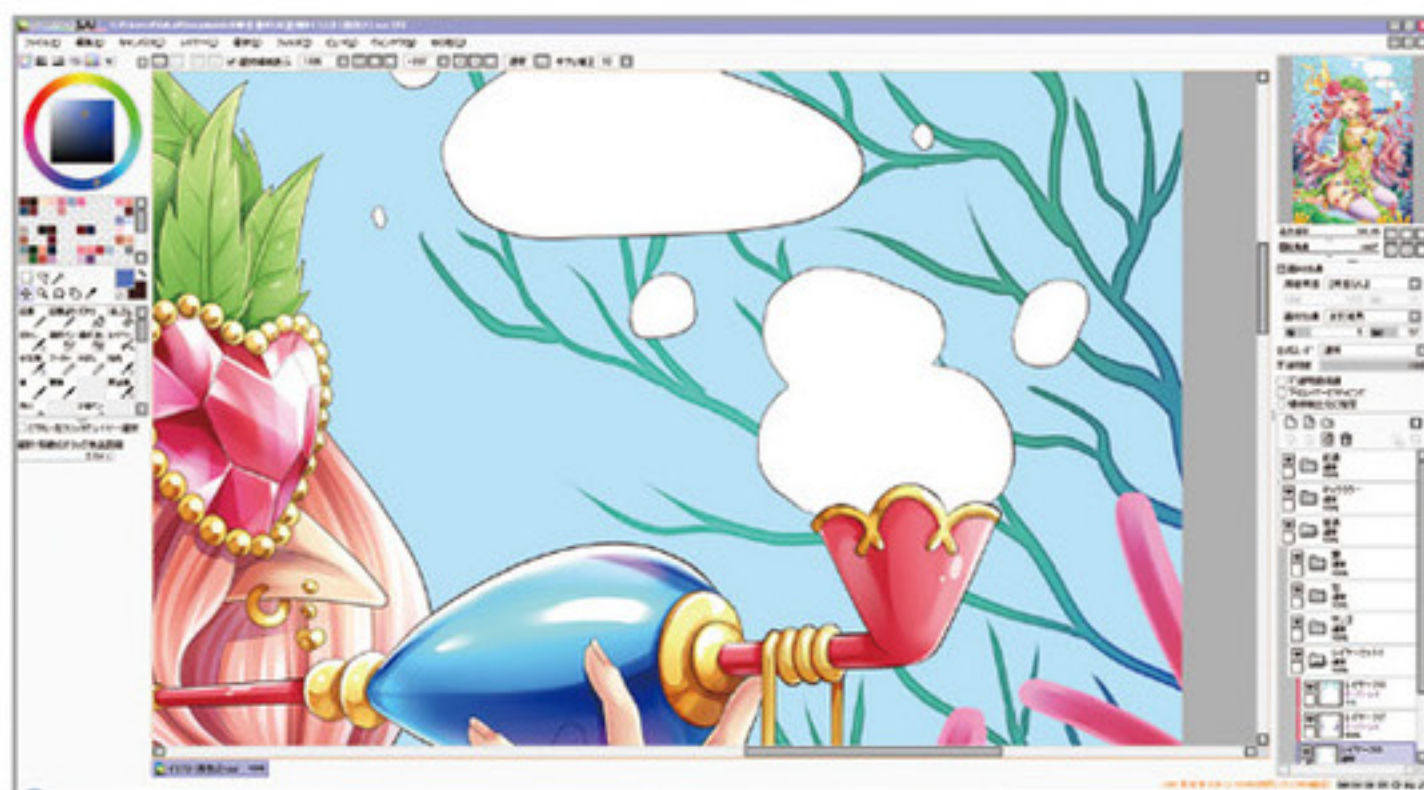
After painting, change the color so that the line art not stand out. However, since the line drawing uses an inking layer, it cannot be changed as it is by filling or using the "color" phase / saturation "of the filter. Since it is unlikely that I will make any changes to the line art in the future, I will select "Rasterize Layer", check "Protect Opacity", and change the color of the lines with a fill or pencil so that they blend in with the picture. increase.

background

Draw the objects behind the person. First, draw the roughly referring to Rough 3 and lower the opacity. Make a "Normal" layer on top and use a pencil brush to undercoat. At this stage the exact shape is decided. Then, place the clipped layer on top of it and paint it in the same way as coloring the person. To make the shape of the object clearly visible, apply the image effect "Watercolor border" to the undercoat layer, and draw the edges with multiplication.

the

Create a layer under the leaf layer and paint 4 rocks in same way. In the same way as the rock in the bottom right of the screen painted in step 1, use the brush shape "flat brush 2" to add shadows and highlights to create a rough texture.

5

同じようにサンゴもレイヤーを分けて描き足していきます。上部の緑色の植物は、鉛筆でなく硬筆で下塗りをしています。少し大きめのブラシサイズで筆圧を弱めに設定し、へろへろと描くと植物らしく見えるのではないかと思います。

6

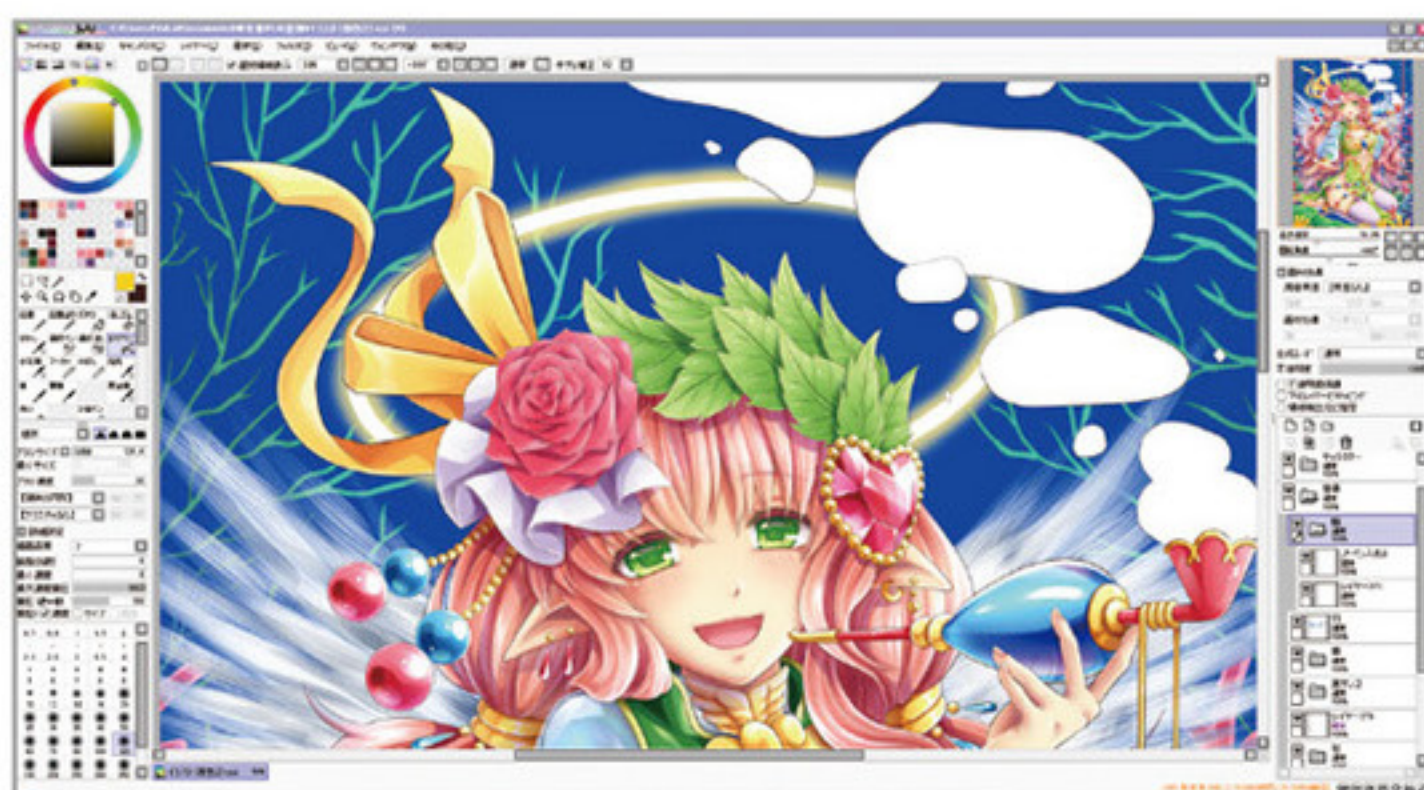
岩の表面に黄色いイソギンチャクのようなものをかきます。同じように岩のレイヤーより上にレイヤーを作成し、鉛筆で形を描いてから濃い色を塗ります。ひととおり描き終わったら、最初に大まかに描いたレイヤーは不要になったので消去しておきます。

7

次に天使の羽を描きます。まず、背景が水色のままでは見づらいので青に変更しました。次に、通常レイヤーにブラシ形状「丸筆」を使って内から外へペンタブをはらい羽を描いていきます。白色だけでなく暗い色を混ぜると立体感が出やすいです。

ブラシ形状「丸筆」で、
はらうように羽を描く

8

続いて天使の輪を描きます。ペン入れレイヤーで円を描き「自由変形」で変形させたものを頭の上に移動させます。そして、下に「通常」レイヤーを作り、さきほどの輪よりも太いエアブラシで輪をなぞるように塗ります。これで天使の輪は完成です。

5

In the same way, the coral is also drawn on separate layers. The green plants at the top are underlined with a hard brush instead of a pencil. I think that if you use a slightly larger brush size and set the pen pressure to be weaker and draw slowly, it will look like a plant.

surface

Scrape something like a yellow sea anemone 6 on the of the rock. Create a layer above the rock layer in the same way, draw a shape with a pencil, and then paint in a darker color. Once you've finished drawing, you can delete the layer you roughly drew at the beginning, as it's no longer needed.

of

Next, draw the wings of the angel. First, the light blue background 7 is hard to see, so I changed it to blue. Next, on the normal layer, use the brush shape "round brush" to draw the feathers by sweeping the pen tab from the inside to the outside. It is easy to create a three-dimensional effect by mixing not only white but also dark colors.

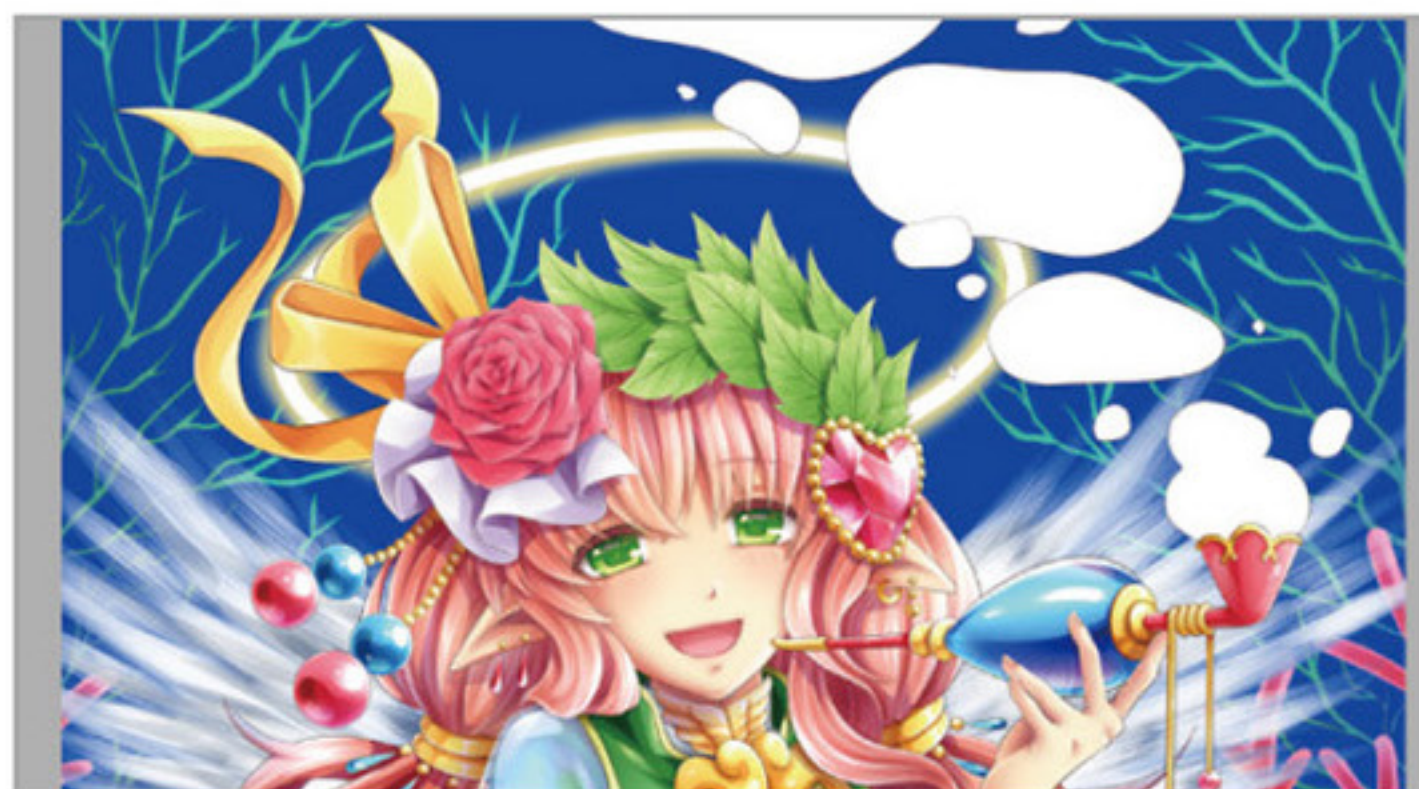
Brush size B 90.0
minimum size 0%
Brush Density 82
Jiuhua 18
[no texture]
have opacity
setting
Minimum degree
single pressure mixed size

Brush shape Draw feathers as if brushing with a round brush

the

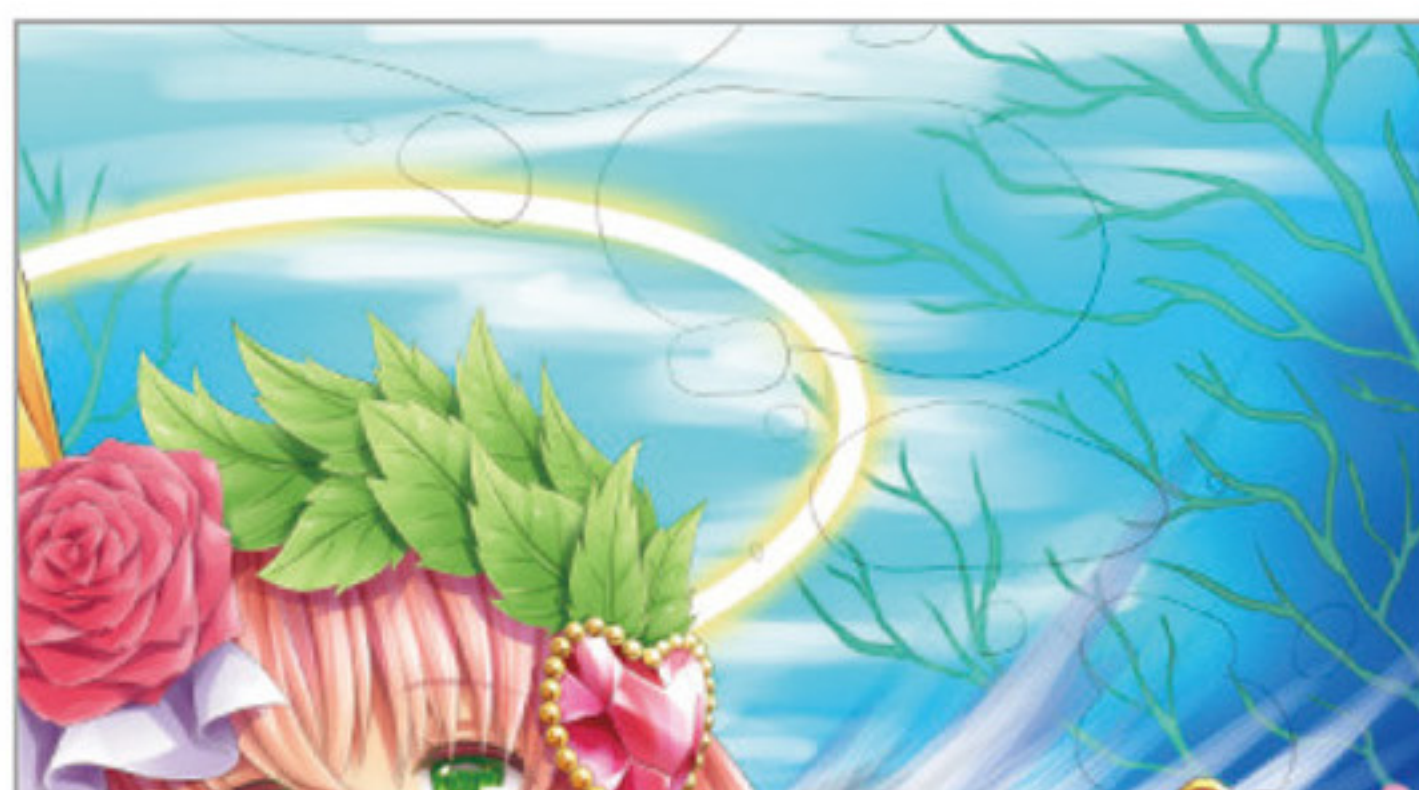
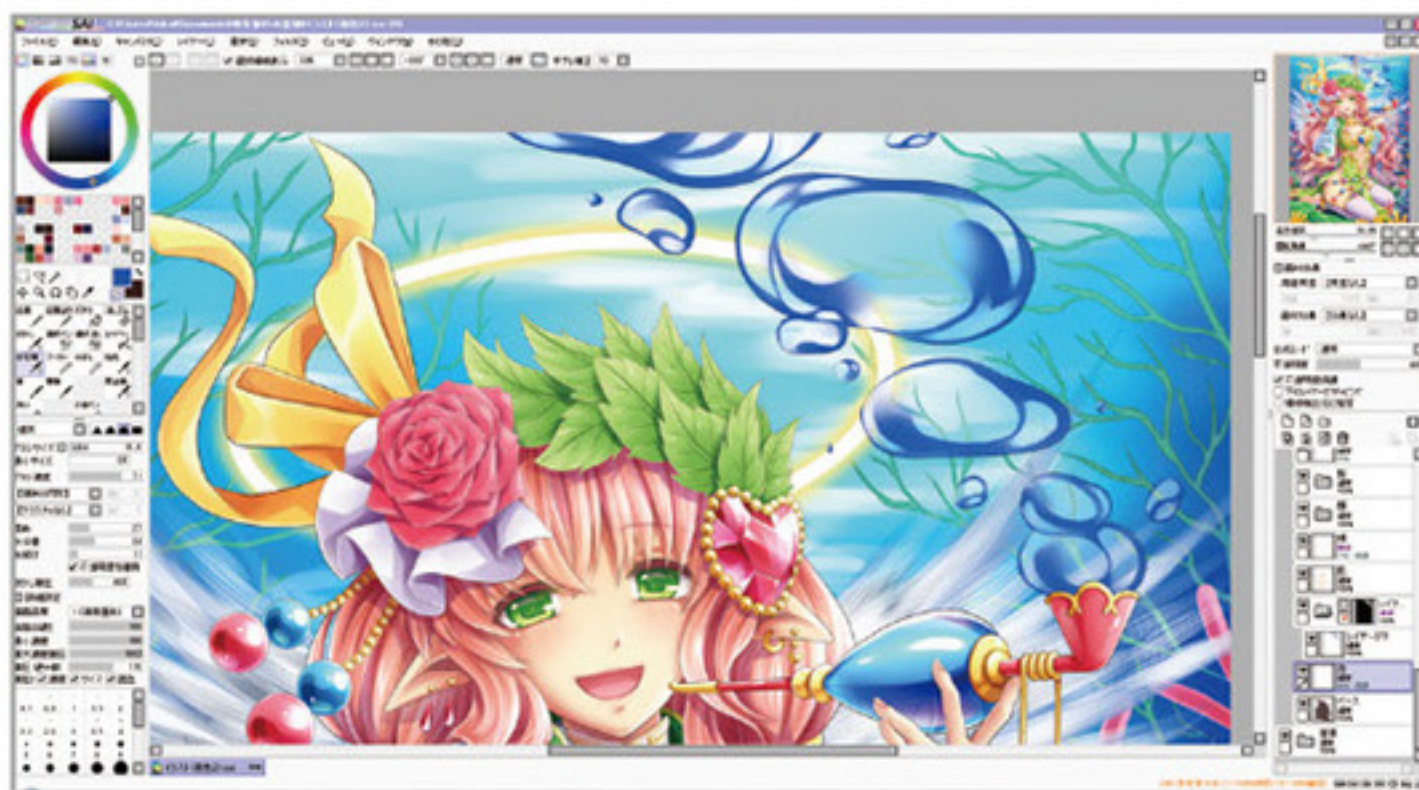
Next, draw the circle of the angel. Draw a circle on inking layer 8 and move it above the head after transforming it with "Free Transform". Then, create a "Normal" layer underneath and paint with a thicker airbrush than the previous circle, tracing the circle. The angel's wheel is now complete.

STEP 5 仕上げ

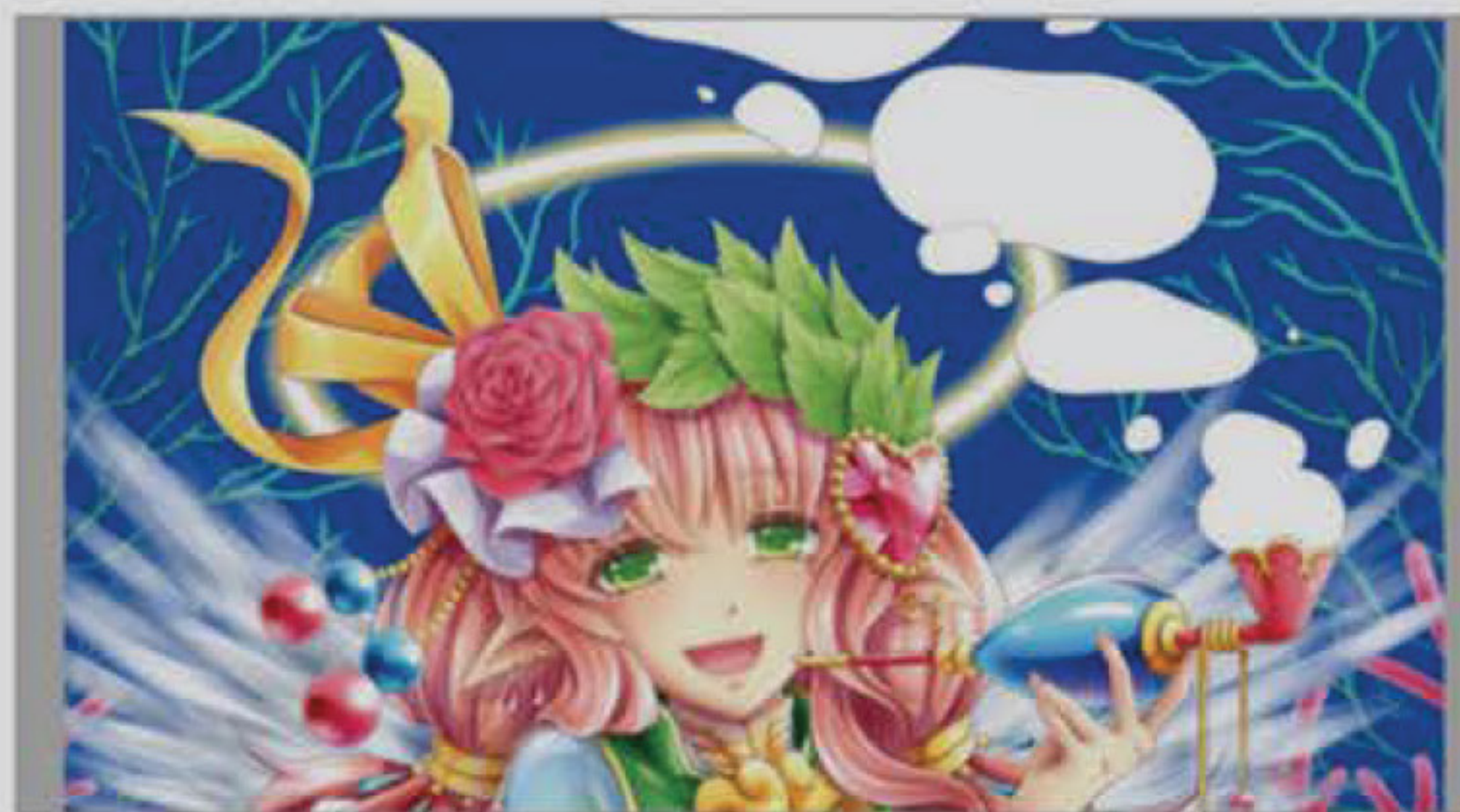
1 ここでようやく背景の大部分を占める水を塗ります。同時進行で海底も塗っていきます。まず背景を濃い青色で全体を塗りつぶします。煙管から出ている泡は後で透けさせるので、泡の下まで描くようにします。

2 見づらいので、煙管から出ている泡の下塗りを非表示にしておきます。そして全体に青で塗りつぶしてあるレイヤーに青～水色までグラデーションになるようにエアブラシで塗っていきます。上の方から光が差しているので、上方中央付近が明るくなるようにします。イラストの下部分の海底も濃い色で塗り、「乗算」レイヤーを重ねて影をつけます。

3 仕上げに「スクリーン」レイヤーを作成し、水面を描いていきます。白色の水彩筆ブラシで左右に細い煙のようなハイライトをいれ、光が水面に反射しているように見せます。これで水の塗りは終わりです。

水・底
通常
100%
レイヤー272
スクリーン
100%
背景
通常
100% 保護
ラフ
通常
100%

水面の光は「スクリーン」レイヤーで描く

4 先ほど非表示にしていた煙管から出ている泡を塗ります。まず、非表示にしていた下塗りレイヤーの不透明度を下げます。そして「Ctrl」キーを押しながら下塗りレイヤーのサムネイルをクリックし泡の範囲を選択します。そのままレイヤーセットを上に作成し、「レイヤーマスクの新規作成」を選択します。これでこのレイヤーセット内では泡の範囲しか描けなくなりますので、この中で描きこんでいきます。「通常」レイヤーに濃い青色の水彩筆ブラシで泡のフチを中心に描きこみます。そして指先ブラシや透明色などで形を整えていきます。

STEP 5 finish

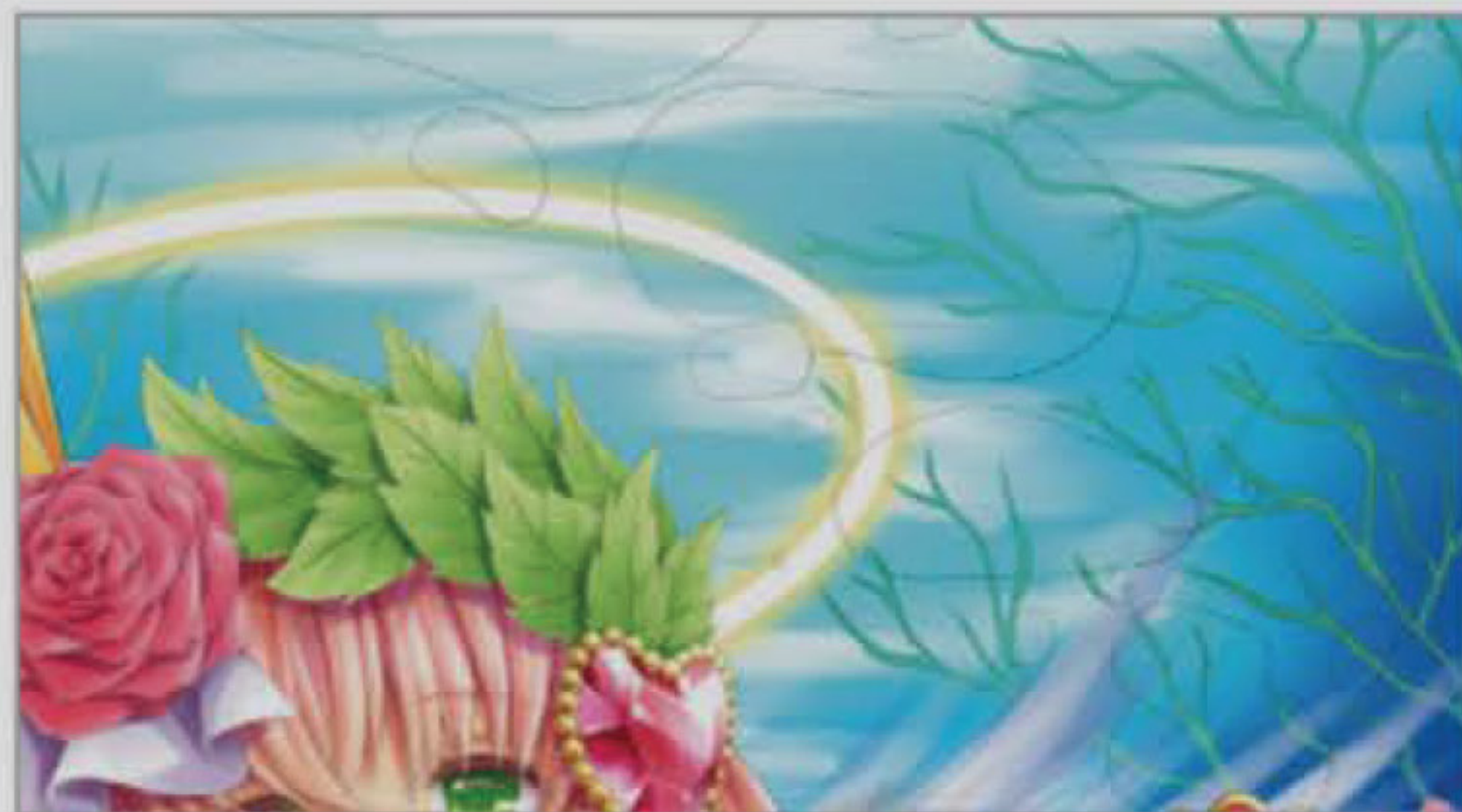
1

Now it's time to paint the water that will make up most of the background. At the same time, I will also paint the seabed. First, fill the entire background with dark blue. The bubbles coming out of the smoke pipe will be transparent later, so draw to the bottom of the bubbles.

coming

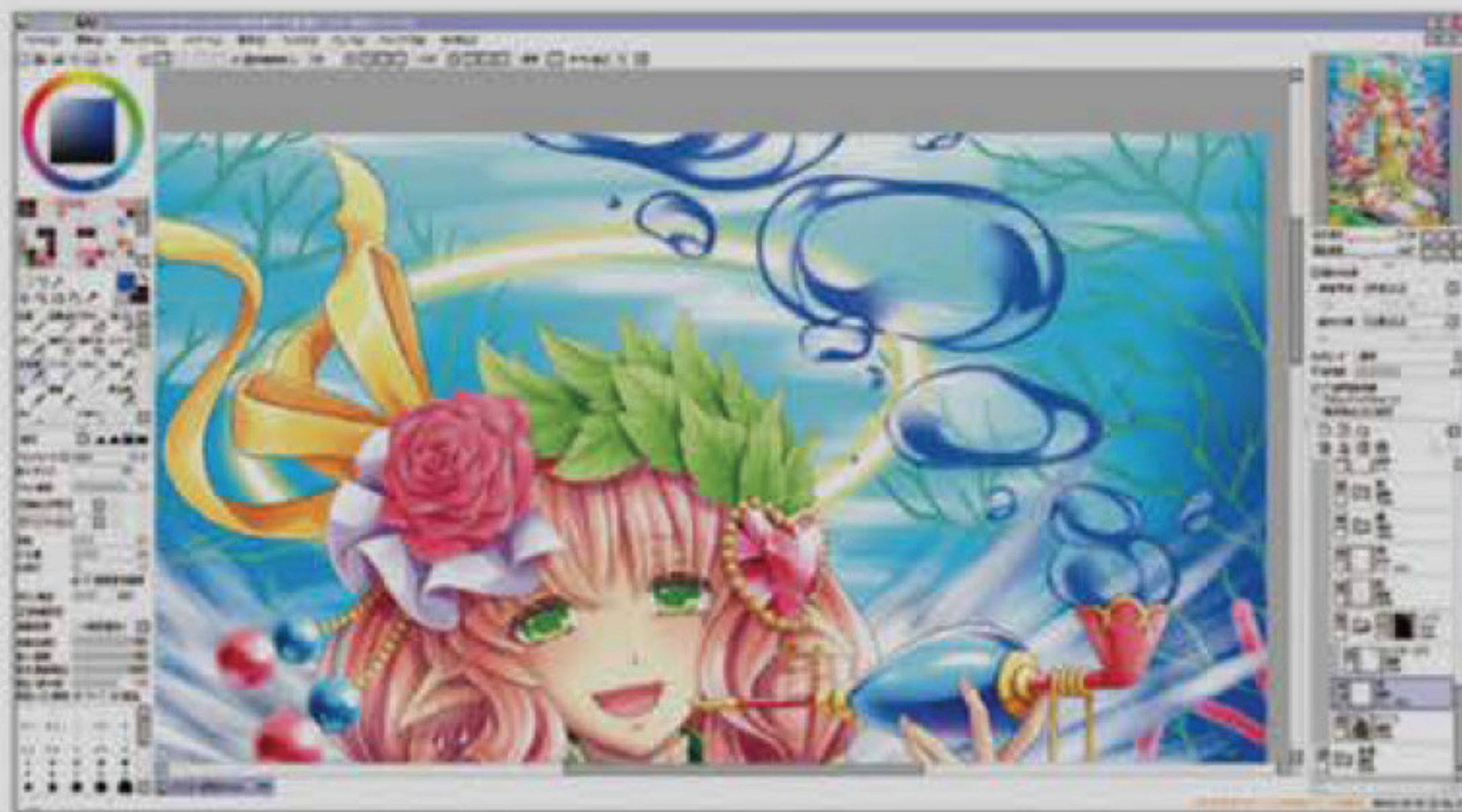
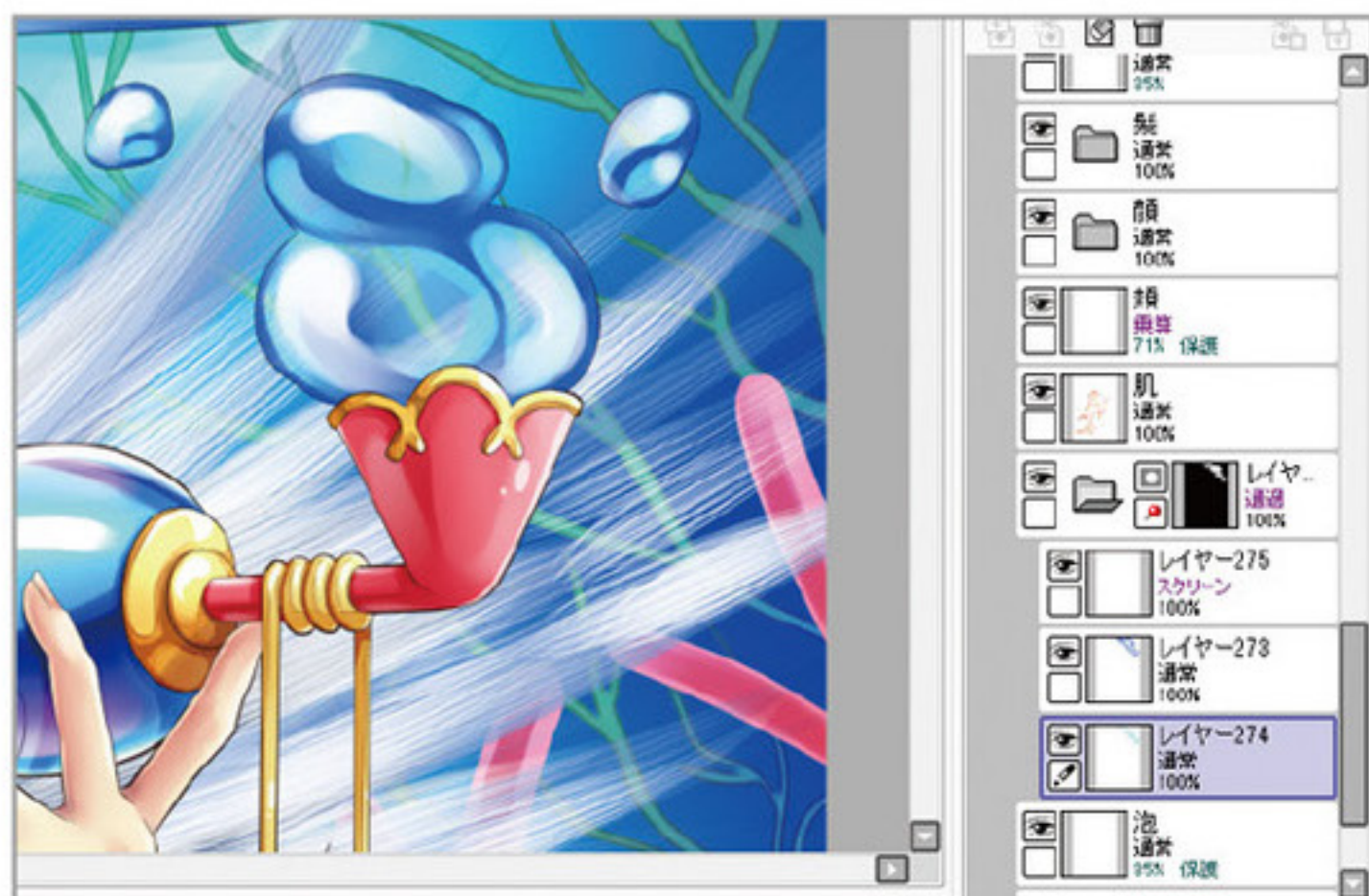
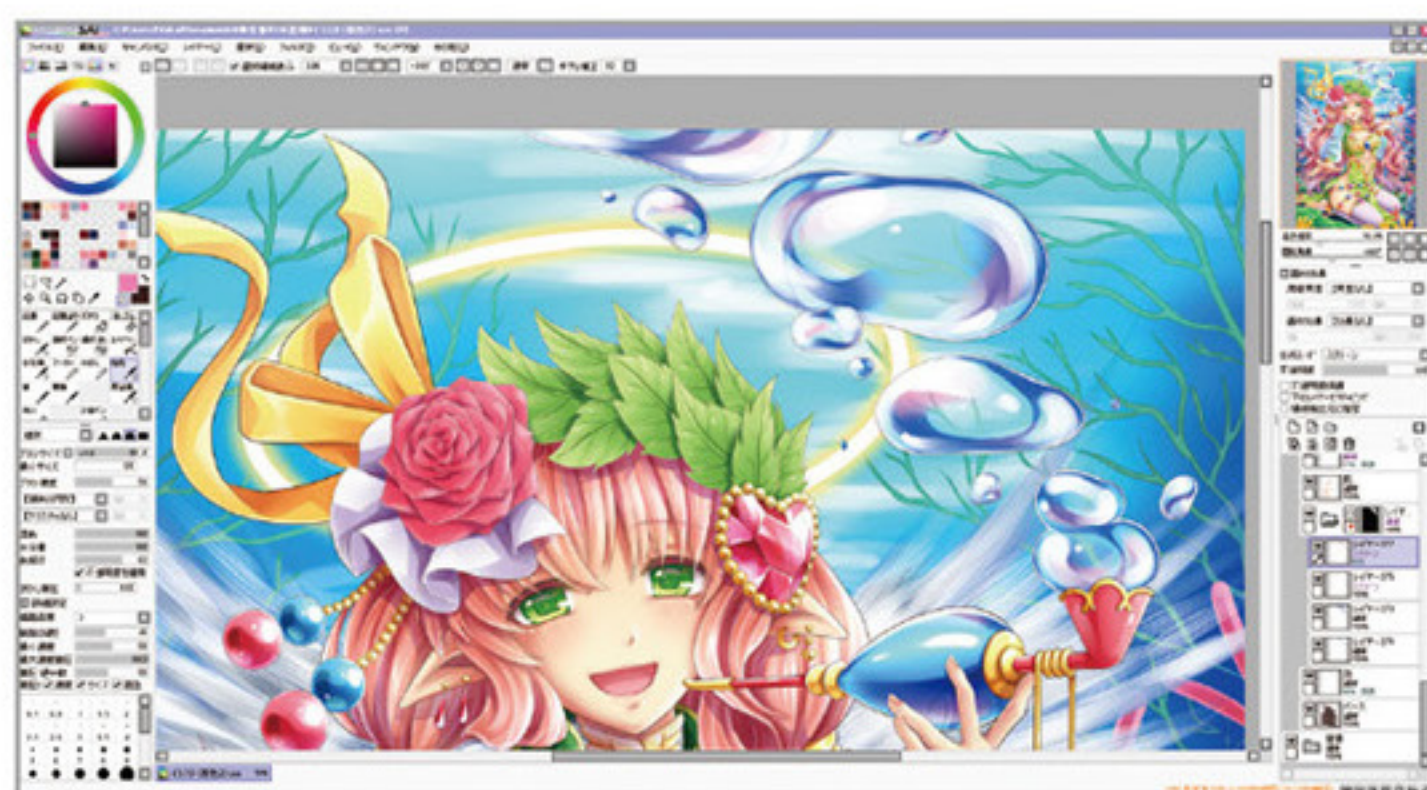
It's hard to see, so hide 2 undercoats on the bubbles out of the smoke pipe. Then, use an airbrush to create a gradation from blue to light blue on the layer that has been filled with blue. Since the light is coming from above, I want the area around the top center to be bright. The bottom part of the illustration is also painted with a darker color, and a "Multiply" layer is added to add shadows.

3

To finish, create a "screen" layer and draw the water surface. With a white watercolor brush, add thin smoke-like highlights on the left and right to make it look like the light is reflecting off the surface of the water. This is the end of painting with water.

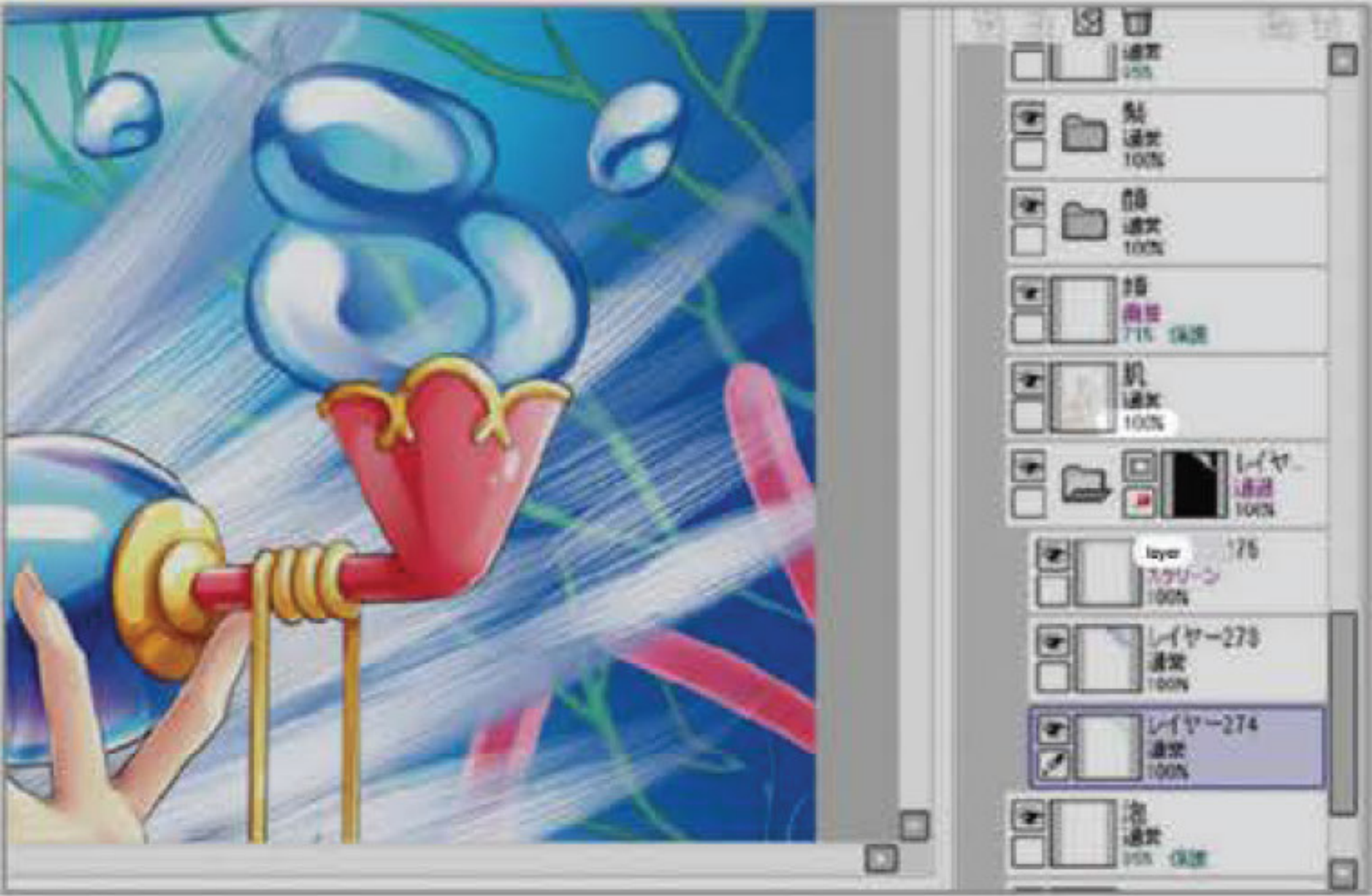
Water
Usually
100%
Layer 272
[Screen
[100%
Background
Usually
100% protection
rough
normal
100%

Draw the light on the surface of the water with the "screen" layer

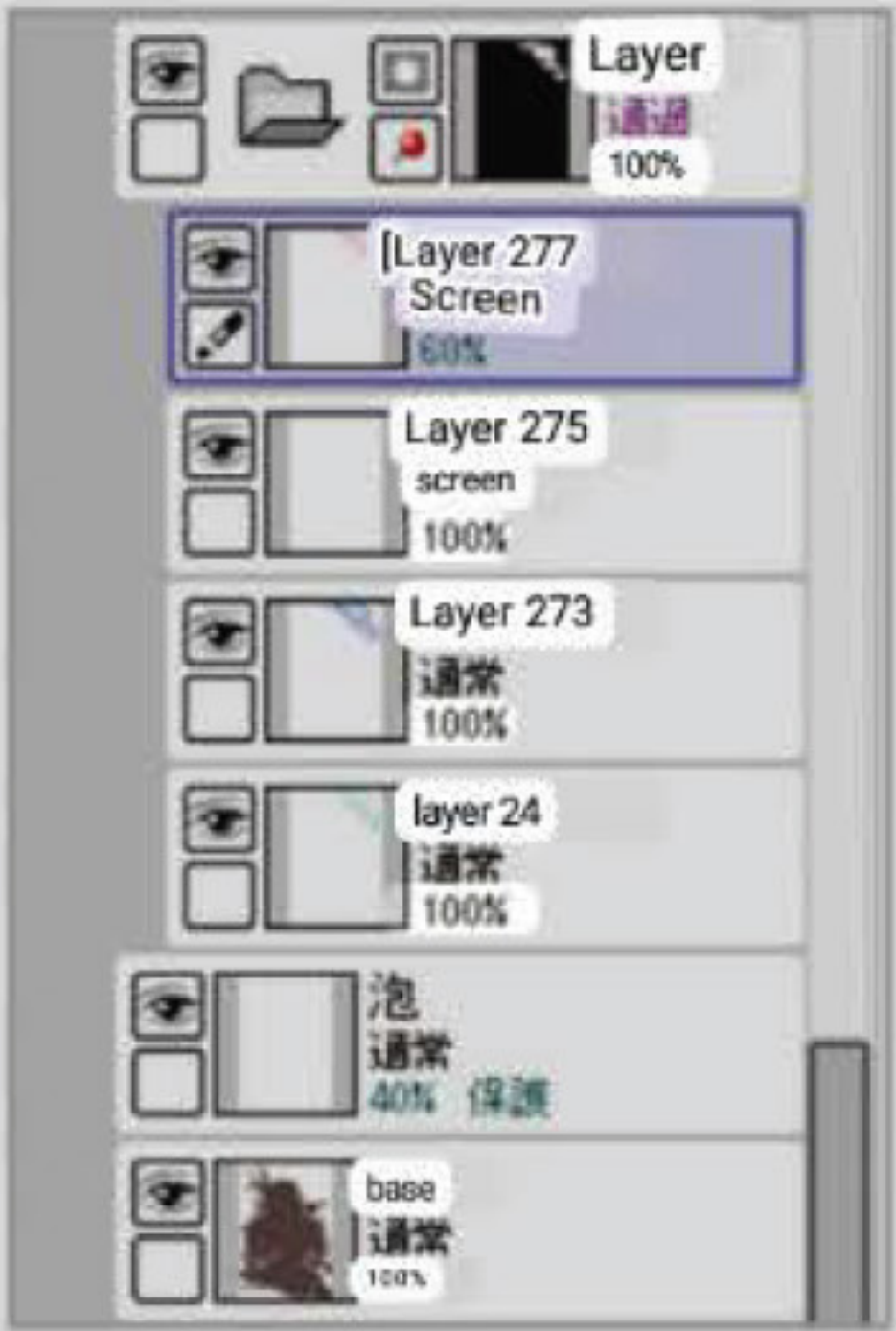
that

Paint 4 bubbles coming out of the smoke pipe was hidden earlier. First, lower the opacity of the hidden undercoat layer. Then hold down the 'Ctrl' key and click on the undercoat layer thumbnail to select the bubble area. Create a layer set above it and select "New Layer Mask". Now I can only draw within the range of the bubbles within this layer set, so I will continue to draw within it. On the "Normal" layer, draw in a dark blue watercolor brush, focusing on the edges of the bubbles. Then, shape it with a fingertip brush or a transparent color.

5 泡のフチを描いたレイヤーの下に「通常」レイヤーを作成し、先ほど塗った周りを中心に水色で塗っていきます。その後、濃い青色の上に「スクリーン」レイヤーを作成し、白色の水彩筆でハイライトを入れます。

6 透明感を上げるために、玉を塗った時と同じように、ハイライトの上に「スクリーン」レイヤーを作成し、紫色を水彩筆ブラシで入れます。そしてさらに鉛筆で強いハイライトを入れ、泡のフチを白く塗ります。これで泡の塗りは終わりです。

7 右手の泡も下塗りを鉛筆で描き、その後は先ほどの泡と同じ方法で塗ります。中に入っているバラは頭のバラをコピーして変形させて手を加えたものです。レイヤーを泡のハイライトを描いたレイヤーの下に移動させ、クリッピングで「乗算」レイヤーを乗せたりして、中に入っているように見えるように調節します。

8 さらに泡を追加していきますが、先ほどまでとは少し違う塗り方をしました。まず人物より上に通常レイヤーを作り、見やすい色でベースとなる泡を鉛筆ブラシで描いていきます。ここでは赤紫色で泡を描きました。その後、色を白色に変更しておきます。

5

Create a "Normal" layer under the layer on which you drew the edges of the bubbles, and paint in light blue around the areas you painted earlier. After that, create a "screen" layer on top of the dark blue and highlight with a white watercolor brush.

layer

To increase the transparency, create a "screen" above the highlights and add purple with a watercolor brush, just like you did with the ball. Then add a strong highlight with a pencil and paint the edges of the bubble white. This is the end of painting the foam.

7

For the right-hand bubble, draw the undercoat with a pencil and then apply it in the same way as the previous bubble. The rose inside is a copy of the rose on the head, transformed and modified. Move the layer below the layer with the bubble highlights, and clip it over with a "multiply" layer to make it look like it's inside.

different

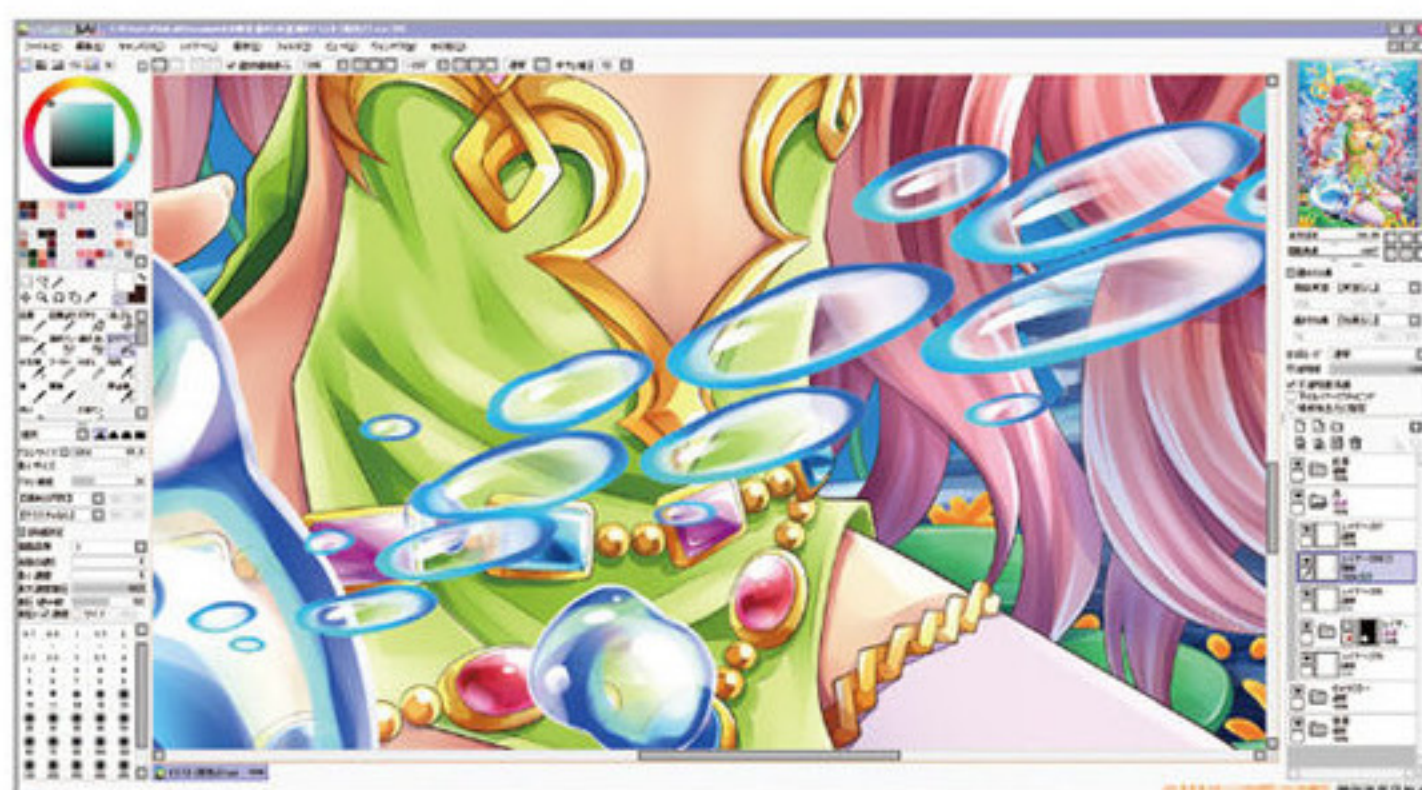
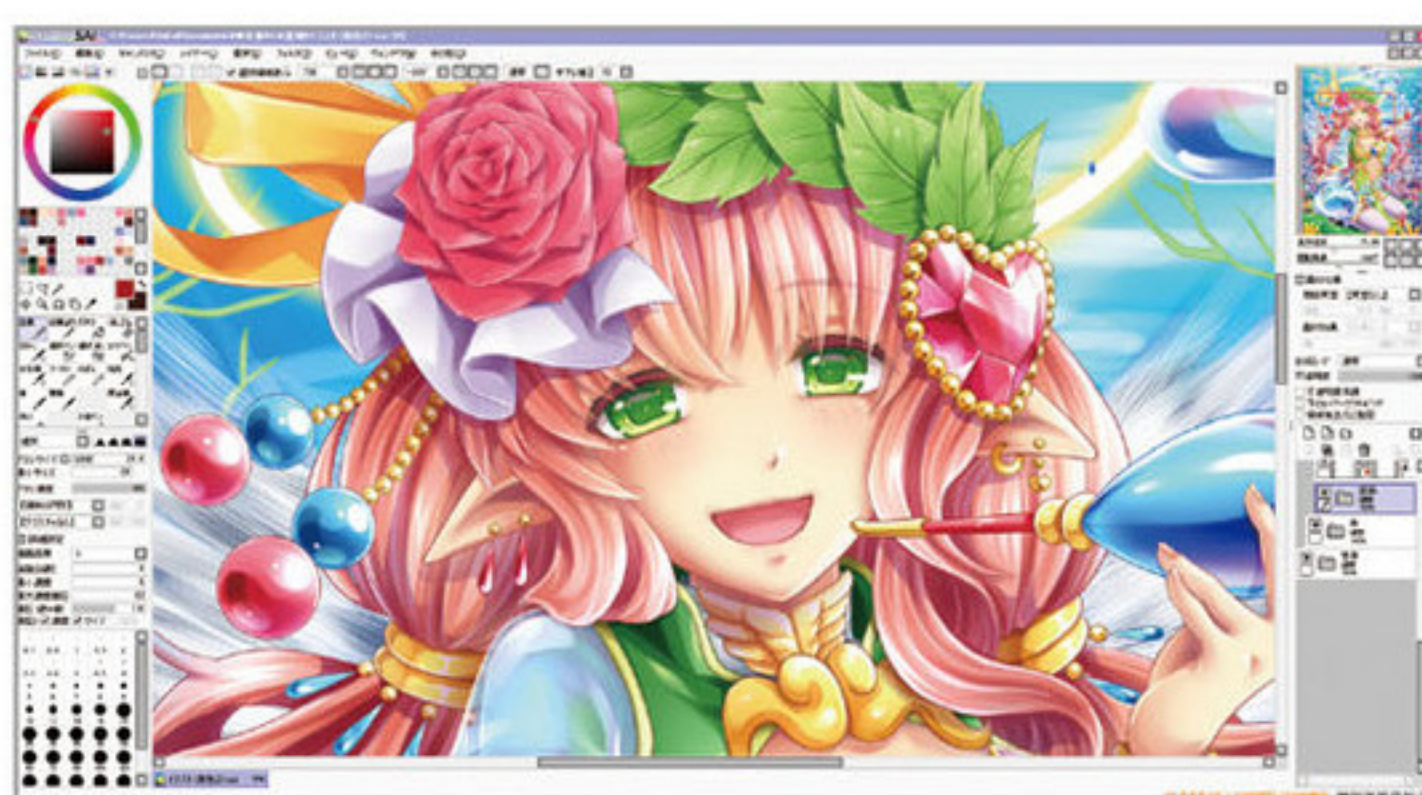
I will add more bubbles, but I used a slightly painting method for 8. First, create a normal layer above the character, and draw with a base bubble をpencil brush in a color that is easy to see. Here, I drew the bubbles in magenta. Then change the color to white.

9 8で作ったレイヤーを複製し、上の方のレイヤーを選択して色を青色に変更します。そして透明色の水彩筆ブラシで中心を丸く消していきます。それから不透明度保護にチェックを入れ、水色を入れていきます。

☑不透明度保護
☐下のレイヤーでクリッピング
○領域検出元に指定

前景 通常 100%
泡 通過 100%
レイヤー287 通常 100%
レイヤー286(2) 通常 100% 保護
レイヤー286 通常 90%

透明色の水彩筆で、泡の中心部を丸く消した後、「不透明度保護」にチェックを入れて、水色を塗る

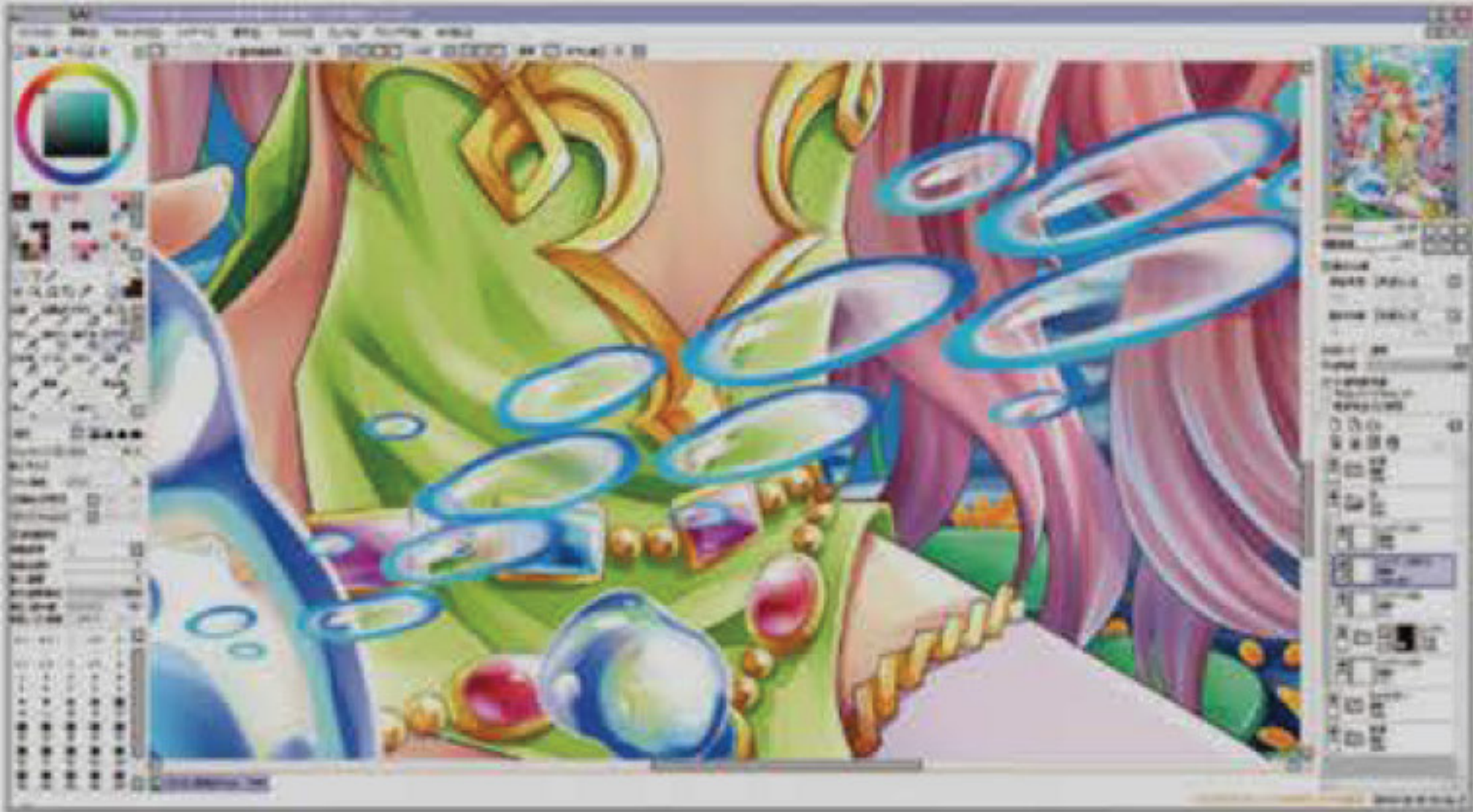
10 もう一方の白色のレイヤーを選択し、こちらも中央部分を消していきます。この時、大きく消しすぎないように気をつけます。透明・半透明・白とグラデーションになるように消します。最後に一番上にハイライトを描いて終わりです。

11 これで一通り塗り終わったので線画の色を変更していきます。前景の時と同じように線画のペン入れレイヤーをラスタライズしてから、近くの濃い色をスポイトで取得し目立たないように線を鉛筆ブラシなどで塗っていきます。腕の透けている部分は、透明色のエアブラシで目立たないように消します。線画を描く際、パーツごとに細かくレイヤーを分けておけば、色を変更するのが楽です。

12 イラスト全体を見直し、色味を調節したり細かい部分を調節します。羽が暗くて目立たなかったので白色を足してボリュームアップしました。また羽の周りや泡の周りにエアブラシで白色を入れてふんわり発光させました。

9

Duplicate the layer made in step 8, select the upper layer and change the color to blue. Then, erase the center with a transparent watercolor brush. Then check the opacity protection and add light blue.

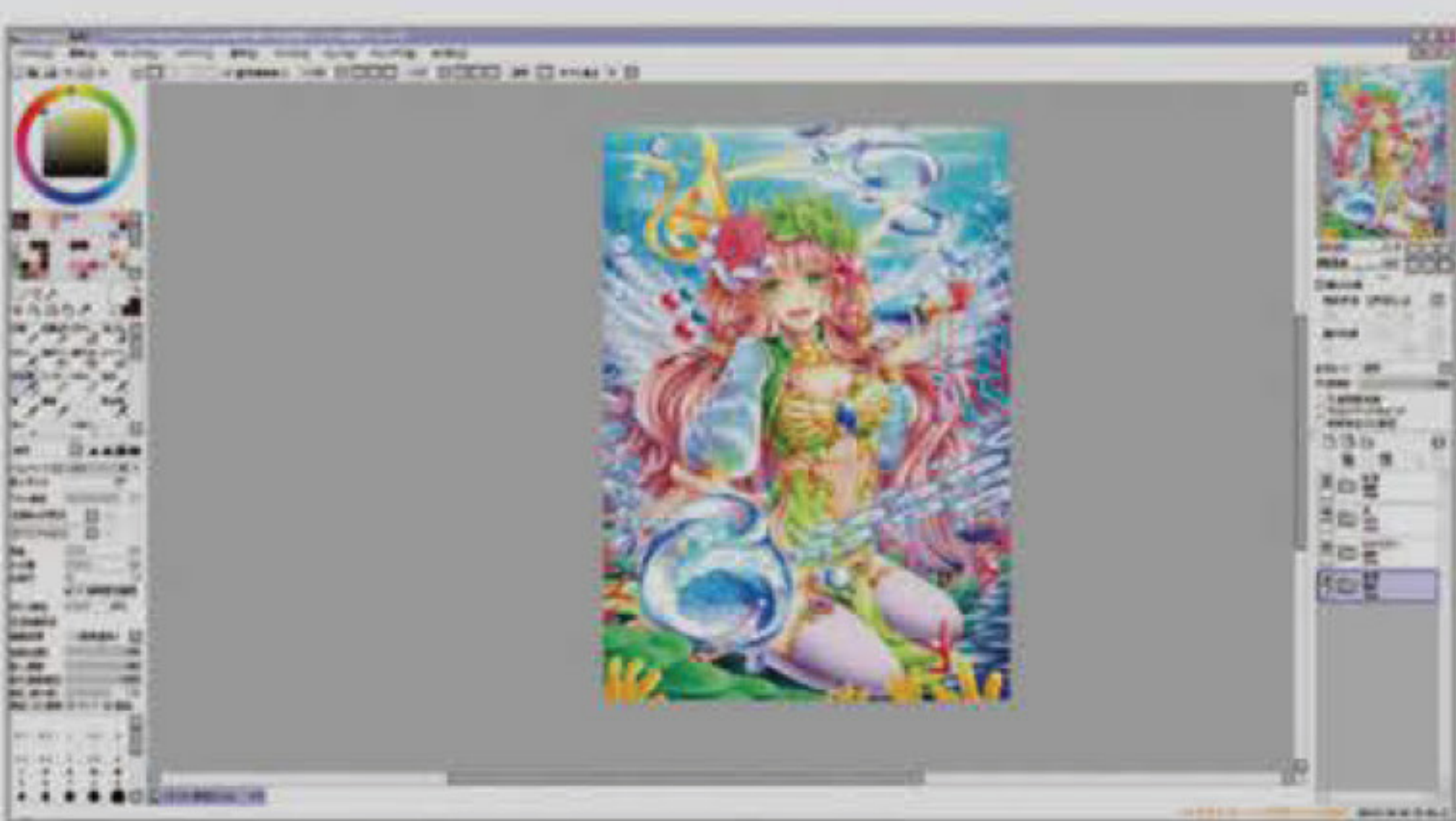
After erasing the center of the bubble with a transparent watercolor brush, put a check mark in the "non-transparency protection" box and paint light blue.

center

Select the other white layer and erase the 10 part here as well. At this time, be careful not to erase too much. Erase so that it becomes transparent, translucent, white and gradation. Finally, draw a highlight at the top and you're done.

of

Now that we have finished painting, let's change the color the line drawing. Rasterize the inking layer of the line drawing in the same way as the foreground, acquire a nearby dark color with an eyedropper, and paint the line with a pencil brush or the like so that it does not stand out. Erase the transparent parts of the arms with a transparent airbrush so that they don't stand out. When drawing a line drawing, it is easier to change the color if you separate the layers for each part.

12

Review the illustration as a whole and adjust the colors and fine details. The feathers were dark and inconspicuous, so I added white to increase the volume. Also, I used an airbrush to add white around the wings and around the bubbles to make them glow softly.

STEP 6 イラストに効果をつける

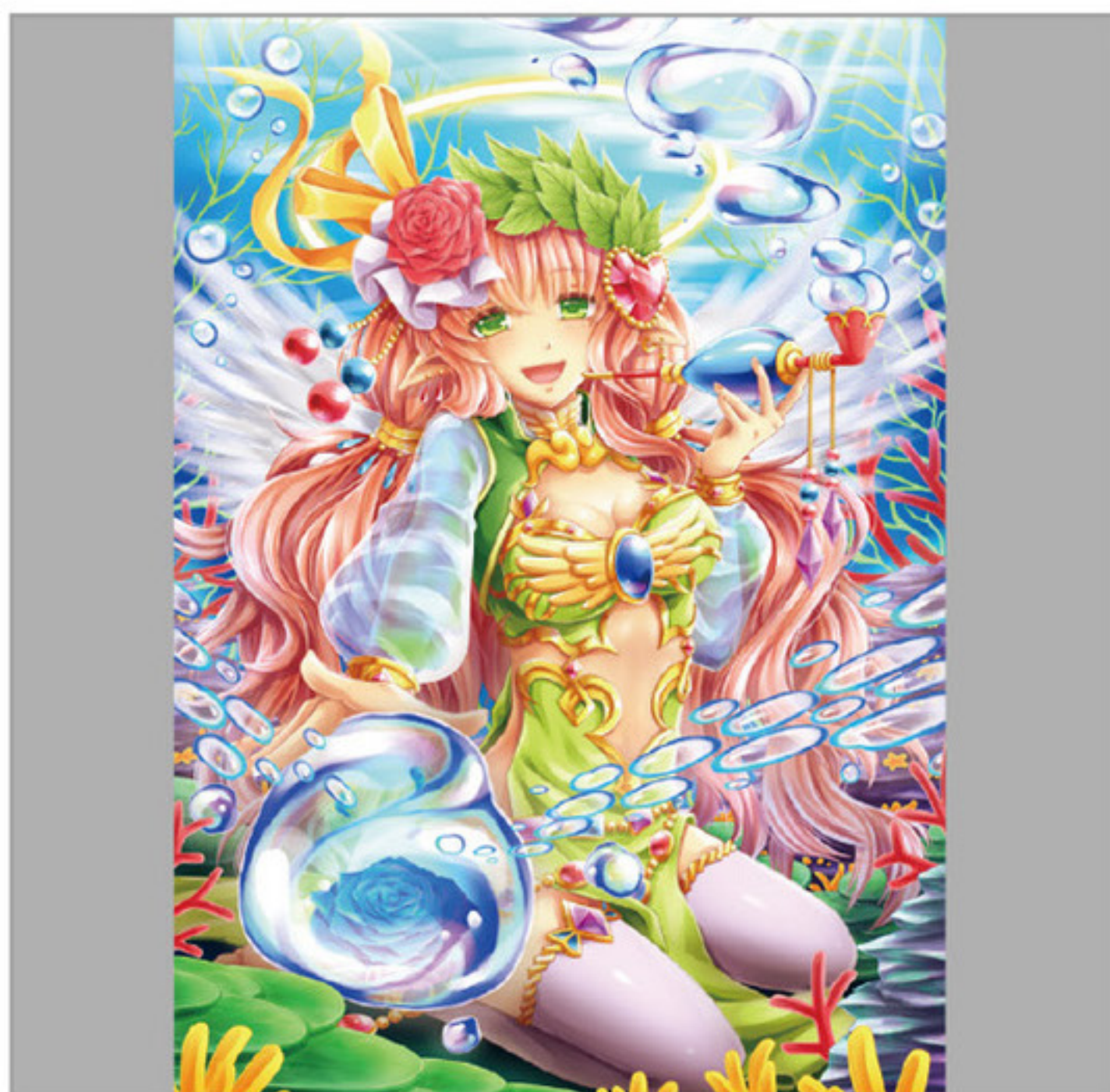
1 人物より上に「通常」レイヤーを作り、後れ毛を描いていきます。近くの明るめの色をスポイトで取得し、硬筆ブラシで線を引きます。光が強く当たる部分は、白色の硬筆ブラシや水彩筆で線画を消すように塗り重ねます。同様に宝石や服等、その他の部分も光が強く当たる線画部分に白色を入れていきます。

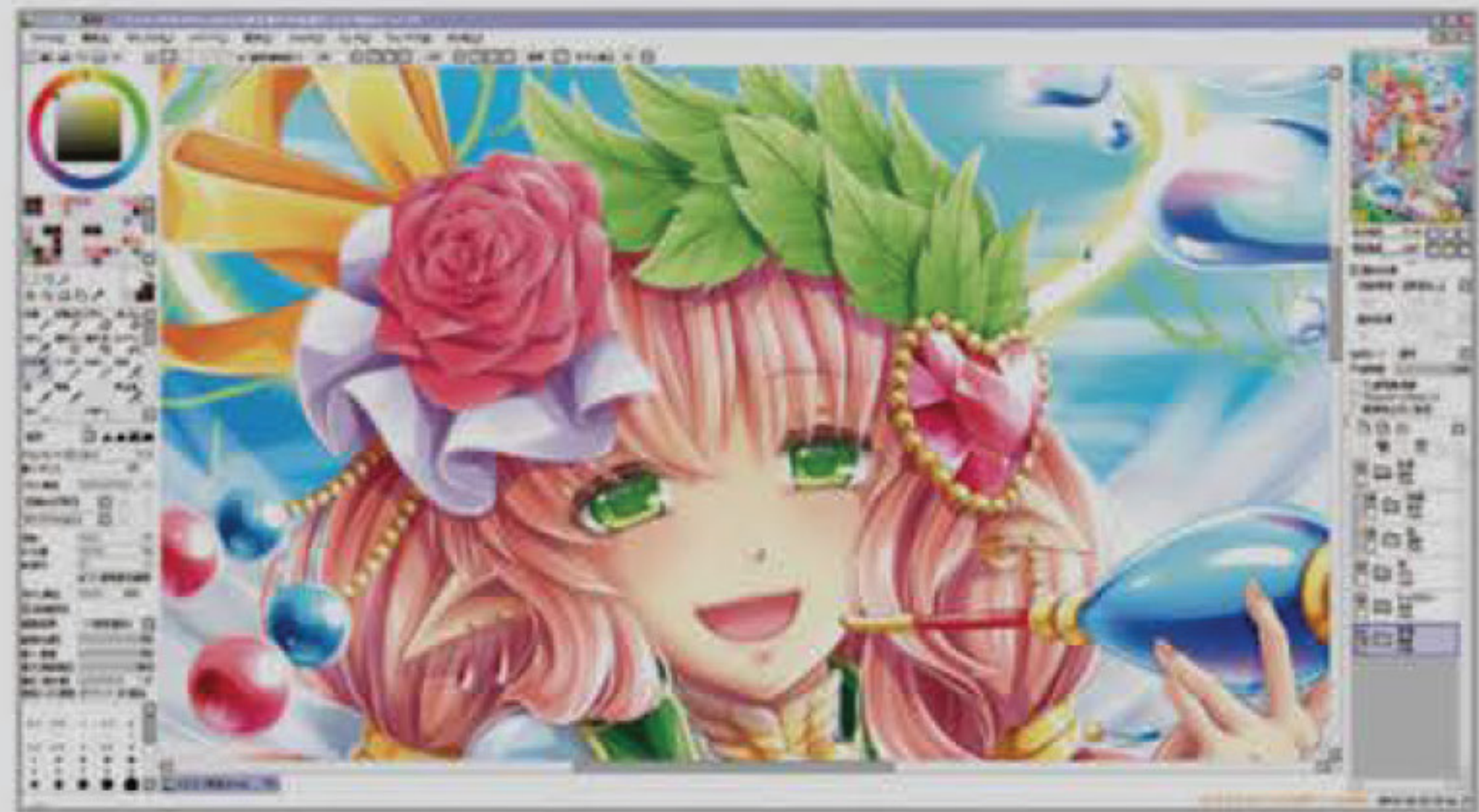
2 足元が明るく手元の泡があまり目立たなかったので、人物の上、泡より下に「乗算」レイヤーを作成しエアブラシで足元や背景に影を入れました。

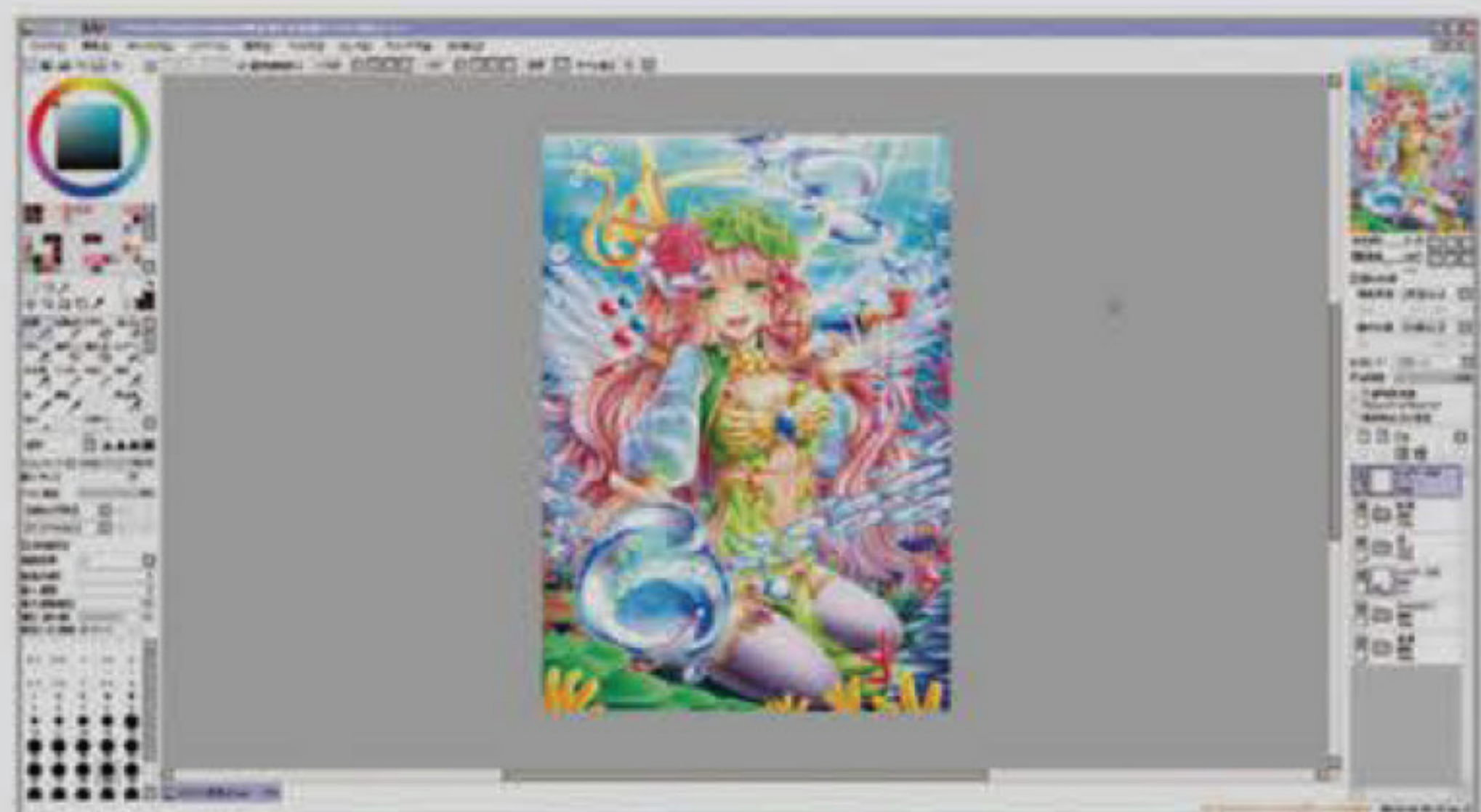
3 一番上に「スクリーン」レイヤーを作成し光を描いていきます。白色に近い色の水彩筆ブラシで人物に光があたっていいるように何本か線をひきます。そして、その中心部分を透明色の水彩筆ブラシで薄めます。人物に近い部分は色が薄くなるよう、透明色のエアブラシで調節します。

4 先ほどのレイヤーよりもさらに上に「オーバーレイ」レイヤーを作成し「レイヤーを塗りつぶす」で全体をオレンジ色で塗りつぶします。そして不透明度を下げて調節します。この時、イラストによってオレンジ色以外を使っても面白い効果がでます。

レイヤー297 オーバーレイ 20%
レイヤー296 スクリーン 100%
前景 通常 100%
泡 通過 100%
レイヤー295 乗算 60%
キャラクター 通常 100%
背景 通常 100%

一番上に 4 で作ったオレンジ色で塗り潰したの「オーバーレイ」レイヤーがある。レイヤーはパーツごとにレイヤーセットでまとめておくとわかりやすい

STEP 6 add effect to illustration

1 Create a "normal" layer above the character and draw the stray hair. Grab a nearby bright color with the eyedropper and draw a line with a hard brush. For areas that are strongly exposed to light, use a white hard brush or watercolor brush to erase the line art. In the same way, white is added to the line drawing parts that are strongly exposed to light, such as jewels and clothes.

noticeable Since the feet were bright and the bubbles at hand were not very 2, I created a "Multiply" layer above the character and below the bubbles, and added shadows to the feet and the background with an airbrush.

3 Create a "screen" layer on top and draw the light. With a watercolor brush in a color close to white, draw several lines so that the light is shining on the character. Then, lighten the central part with a transparent watercolor brush. Adjust with a transparent airbrush so that the parts close to the person are lighter in color.

4 Create an overlay layer above the previous layer and fill it with orange using "Fill Layer". Then adjust the opacity down. At this time, depending on the illustration, even if you use a color other than orange, you can get an interesting effect.

At the top is the "overlay" layer made in step 4 filled with orange. Layers can be easily understood by grouping them in layer sets for each part.

5

一番上に通常レイヤーを作成し、エアブラシで強調したい部分などを塗ります。影部分や強調したい部分は赤めの暗い色を、明るい部分やより光らせたい部分には赤みがかった白に近い色をエアブラシで塗ります。この時、無理に画面すべてを埋めてしまわない方がよいと思います。

エアブラシの設定と描画色

6

エアブラシで塗ったレイヤーの合成モードを「オーバーレイ」に変更し、先ほどと同じように不透明度を下げて見た目を調節します。明るすぎる部分や暗すぎる部分などは、色を足したり透明色を使って薄くしたりして調節します。

7

全体的に色が濃くなってしまったので調節していきます。ただし、先ほどの「オーバーレイ」レイヤーの不透明度を下げてしまうと効果が薄くなってしまうので、他のレイヤーを選択した状態で、画面上部の「フィルタ」から「明るさ・コントラスト」を選んで、色を薄く調整しました。

5

Create a normal layer on top and paint the areas you want to emphasize with an airbrush. Use an airbrush to apply a dark reddish color to shadows and areas that you want to emphasize, and a reddish white color to bright areas and areas that you want to shine more. At this time, I think it is better not to forcefully fill the entire screen.

Airbrush settings and drawing colors

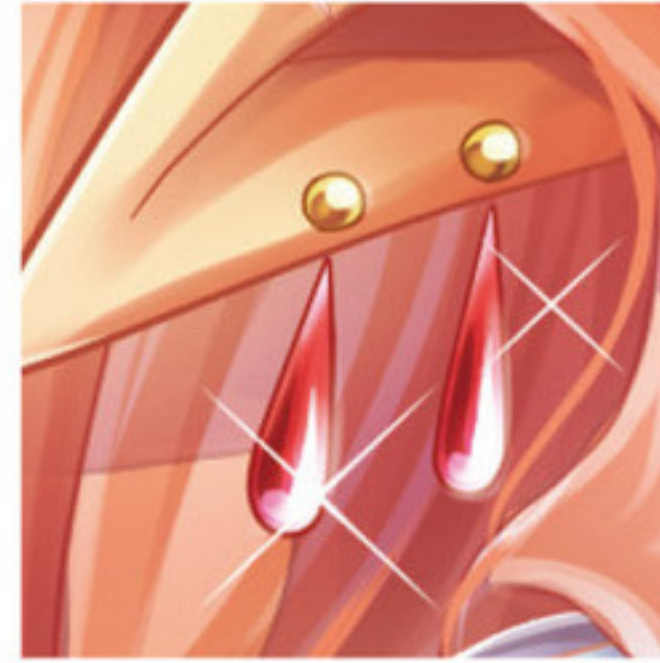
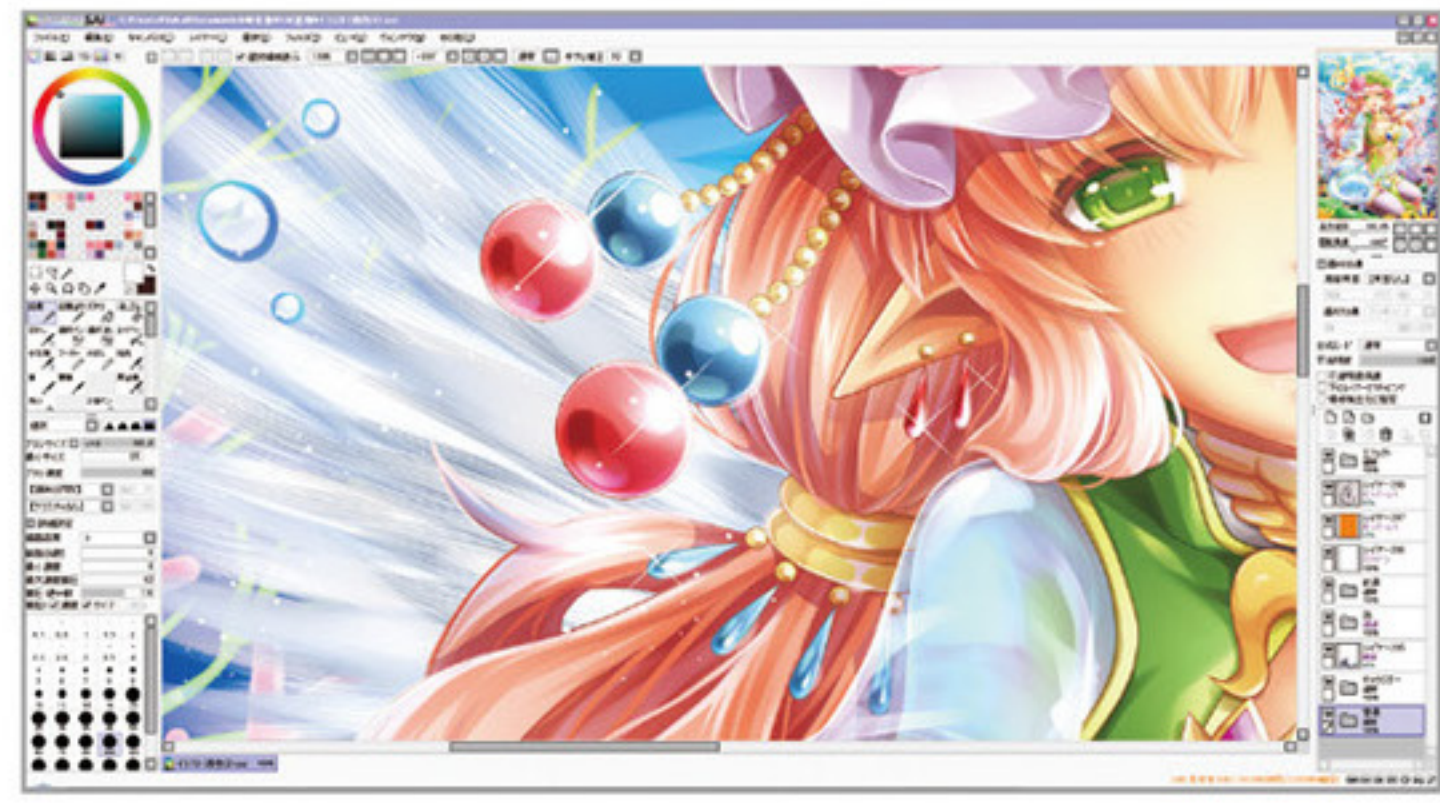
the

Change the blending mode of the layer painted with airbrush to "Operray" and adjust the appearance by lowering the opacity as before. Areas that are too bright or too dark are adjusted by adding color or using a transparent color to make them lighter.

adjust

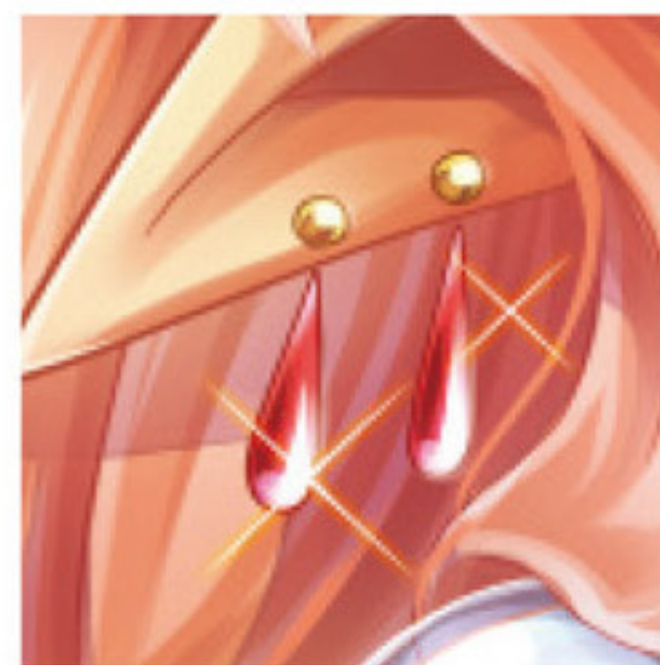
The overall color has become darker, so 7 . However, if you lower the opacity of the "Overlay" layer, the effect will be less, so with the other layer selected, select "Brightness/Contrast" from "Filter" I adjusted the color to be lighter.

8

　このままで完成でも良いのですが、キラキラのエフェクトを追加したいと思います。まず、ペン入れレイヤーを作成し、折線ツールで十字を描きます。そして十字の中心に制御点を追加し、線の端を筆圧ツールを使って細くしたものを複製して宝石や装飾周りを中心に追加していきます。さらに泡や羽などの周りに鉛筆ブラシで白色の小さな点を描いていきます。こちらもいくつか点を描いてから複製すると楽です。

十字を使ったキラキラのエフェクト

白い点を使ったキラキラのエフェクト

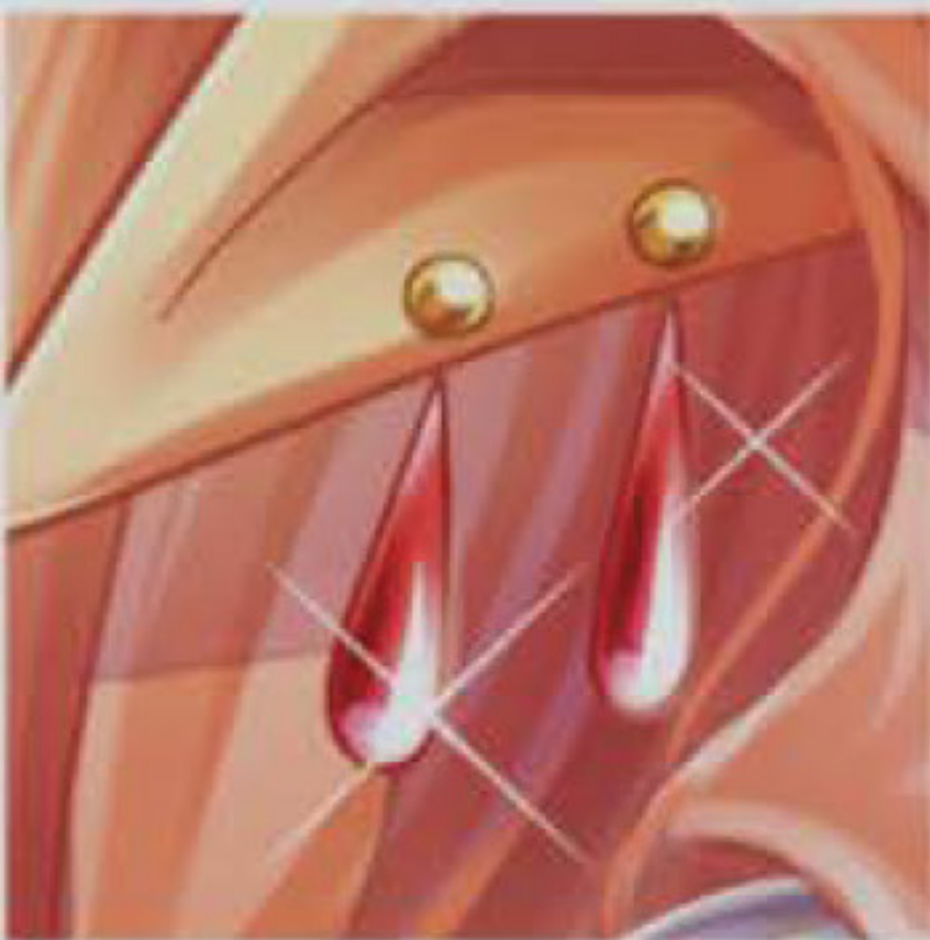
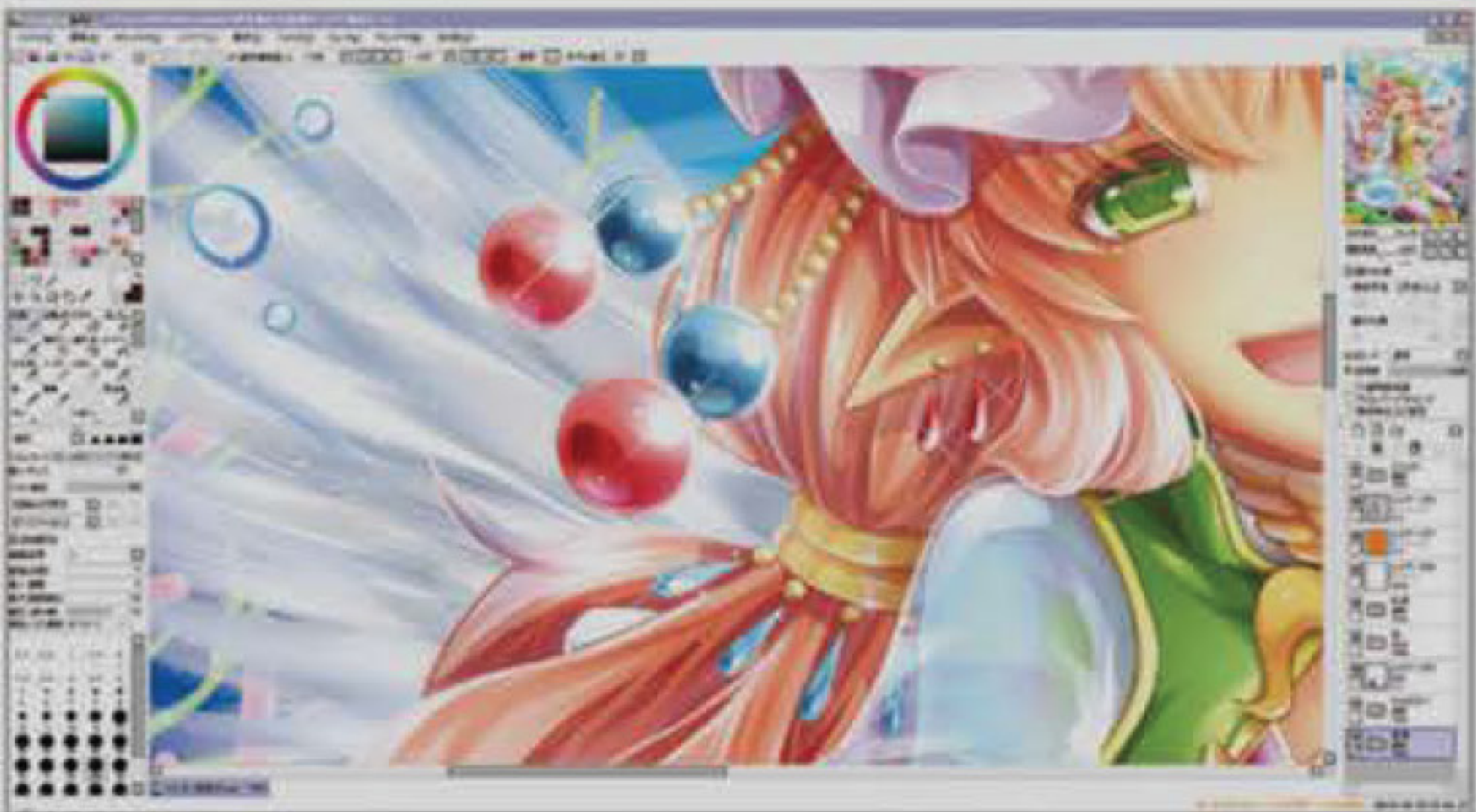
9

　十字や点のレイヤーを全て結合し、「Ctrl」キーを押しながらレイヤーのサムネイルをクリックして範囲選択します。そして「選択領域を1ピクセル膨張」を5回選択して範囲を広げ、下に「オーバーレイ」レイヤーを作成して水色で塗りつぶします。こうすることで十字や点が発光しているようになります。赤い物体の周りは赤く発光させるなど、色を変更します。

「オーバーレイ」レイヤーによって、輝きを増したキラキラのエフェクト

10

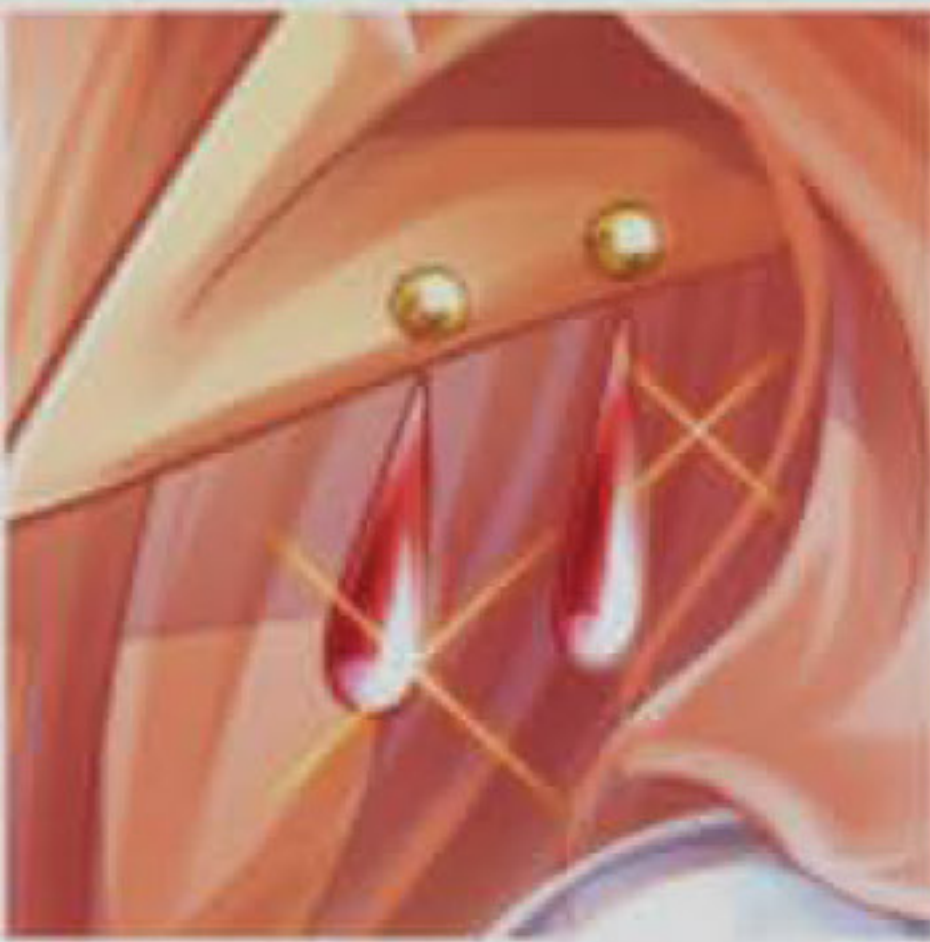
　最後にもう一度イラスト全体を確認し、納得いくまで調節したら完成です。ちなみに今回のイラストにかかった時間はおよそ35時間でした。

add

It could be completed as it is, but I would like to a sparkling 8 effect. First, create an inking layer and draw a cross with the polygonal line tool. Then, add a control point to the center of the cross, thin the end of the line with the pen pressure tool, duplicate it, and add around the gems and decorations. Next, draw small white dots around the bubbles, wings, etc. with a pencil brush. It's also easier to draw a few points and then duplicate them.

Glitter effect with a cross

Glitter effect with white dots

key

Merge all the cross and dot layers, hold down the "Ctrl" 9 and click the thumbnail of the layer to select the area. Then select "Pixelize selected area" 5 times to expand the range, create an "Overlay" layer underneath and fill it with light blue. This will make the crosses and dots glow. Change the color, such as making the surroundings of red objects glow red.

"Overlay" layer adds sparkle and sparkle effect

and

Finally, check the whole illustration again adjust it until you are satisfied with it. By the way, this illustration took about 35 hours.

完成!!

Finish!!

RIGHT

使用したブラシ

今回、主に使用した8種類のブラシを紹介します。
自分で作って登録したブラシもあります。

●鉛筆

主に下塗りや目などのハイライトなどに使用しています。

●ぼかし

肌など柔らかくしたい部分に使用したりします。

●エアブラシ

大まかな影をつけたり、ぼんやり発光させたりと色々な面で大活躍します。透明色でぼかしの代わりに使用したりもします。

●水彩筆

ラフから着色まで一番多様するブラシです。たいてい指先と合わせて使用します。

the brush used

This time, I will introduce the 8 types of brushes that I mainly used.

There are also brushes that I made and registered myself.

pencil

I mainly use it for undercoating and highlights such as eyes.

鉛筆 pencil paint packet eraser
Blur Select Pen Select Erase Airbrush
watercolor marker Extend point first
筆 硬筆 impasto
wash

Usually
brush size 10 18.0
Minimum size 0%
brush density 100
normal circle]
[no texture]
mixed color 0
moisture content 0
Color extension 0
Maintain opacity
Advanced Setting
drawing quality 3
contour hardness 0
Minimum temperature 0
maximum concentration 筆圧 100%
筆 hard and soft 88
Pen pressure Density Size mixture

Blur

It can be used on areas that need to be softened, such as the skin.

pencil pencil painting packet eraser
Blur Selection Pen Selection Erase Airbrush
Watercolor marker stick point first
筆 硬筆 厚塗筆
wash 2値ペン

usually
Brush size ¥50 85.0
Minimum size 0%
brush density 40
[Normal circle]
[no texture]
mixed color 100
moisture content 100
Color extension
Maintain opacity
blur pressure 100%
Advanced Setting
drawing quality 2
contour hardness 0
Minimum concentration 0
Maximum Density Pen Pressure 100%
Pen Pressure Waka 118
Pen pressure density Size mixture

airbrush

It is very useful in various ways, such as adding rough shadows and making it glow vaguely. It can also be used as a transparent color instead of blurring.

鉛筆 brush painting bucket eraser
Blur Select Select Erase Airbrush
watercolor marker fingertip
筆 硬筆 impasto
wash

usually
Brush size x 5D 60.0
Minimum size 17%
brush density 30
[Normal circle]
[no texture]
Advanced Setting
Recommended quality 2
contour hardness 0
Minimum Density 0
Maximum Density Pen Pressure 100%
hard pen pressure ⇔軟 100
Pressure Density Size Color

0.7 0.8 1 1.5 2
2.3 2.6 3 3.5 4

watercolor pen

The most diverse from rough to coloring
It is a brush that I usually use it in conjunction with my fingertips.

pencil brush bucket eraser
Blur Select Bang Select Erase Airbrush
watercolor brush marker fingertip
筆 硬筆 厚塗筆
wash 2値ペン

usually
brush size 10_ 10.0
Minimum size 0%
brush density 71
[shape]
[no texture]
mixed color 27
Moisture content 34
Color extension 11
keep opacity
blur pressure 40%
Advanced Setting
Drawing Quality 1 (speed priority)
Contour Hardness 100
Minimum concentration 100
Maximum Density Pen Pressure 100%
Pen pressure hard ⇔ soft 118
Pen pressure density Size mixture

使用したブラシ

●マーカー

主に髪の毛を塗るのに使用します。滑らかな描き心地で水彩筆よりも先が綺麗にとがってくれます。

●指先

ただ色を延ばすだけのブラシでこれだけでは色を塗れませんが、他のブラシと組み合わせる事によって色々な事ができます。着色時は水彩筆で色を置く→指先で延ばすという作業を何度も繰り返します。

●筆

ブラシ形状を変更して使用します。強さもその時々によって変更します。

●硬筆

主にラフや顔パーツの線画に使用します。個人的に鉛筆よりも描きやすく、ハッキリした線を描きたい時は鉛筆の代わりにこちらを使用することが多いです。

the brush used

●Marker

Mainly used for coloring hair.
It is smooth and comfortable to draw, and the tip is sharper than a watercolor brush.

point first

It is a brush that just extends the color and cannot be used by itself, but you can do various things by combining it with other brushes. When coloring, apply the color with a watercolor brush and spread it with your fingertips, repeating this process over and over again.

Pen

Use by changing the brush shape. Strength also changes from time to time.

・Hard pen

Mainly used for sketches and line drawings of face parts.
Personally, it is easier to draw than a pencil, and I often use it instead of a pencil when I want to draw a clear line.

Marker	point first	Pen	Hard pen
usually	usually	usually	usually
brush size 10: 10.0	brush size x10: 64.0	Brush size ×50: 20.0	brush size 10: 18.0
Minimum size: 0%	Minimum Size: 0%	Minimum size: 0%	Minimum size: 0%
brush density: 77	Brush Density: 50	brush density: 82	brush density: 100
[Normal circle]	[Normal circle]	Flat pen 2 / strength 18	[Normal circle]
[no texture]	[no texture]	[no texture]	[no texture]
mixed: 50	mixed color: 100	Color mixing: 7	mixed color: 0
color: 30	Water content: 100	Moisture content: 7	moisture content: 0
Advanced Setting	Color spread: 63	Color extension: 7	Color extension: 0
Drawing Quality: 4 (quality first)	keep opacity	Maintain opacity	Maintain opacity
Contour Hardness: 0	blur pressure: 10%	Advanced Setting	Advanced Setting
Minimum concentration: 50	Advanced	drawing quality: 3	drawing quality: 3
Maximum concentration pressure: 10%	Drawing Quality: 2	contour hardness: 0	contour hardness: 0
Pen pressure	contour hardness: 40	Minimum alcohol content: 0	Minimum concentration: 0
88 Pen pressure Density Size color mixture	Minimum concentration: 50	maximum concentration 筆圧: 100%	Maximum density pen pressure: 100%
0.7 / 0.8 / 1 / 1.5 / 2	Maximum Density Pen Pressure: 100%	硬⇔軟: 82	筆 硬⇔軟: 88
	Pen pressure: 88	Pen pressure Density Size mixture	Pen Pressure: Density Size Mix Color
	Hard/soft Pen pressure Density Size color mixture		

水彩画イラスト編

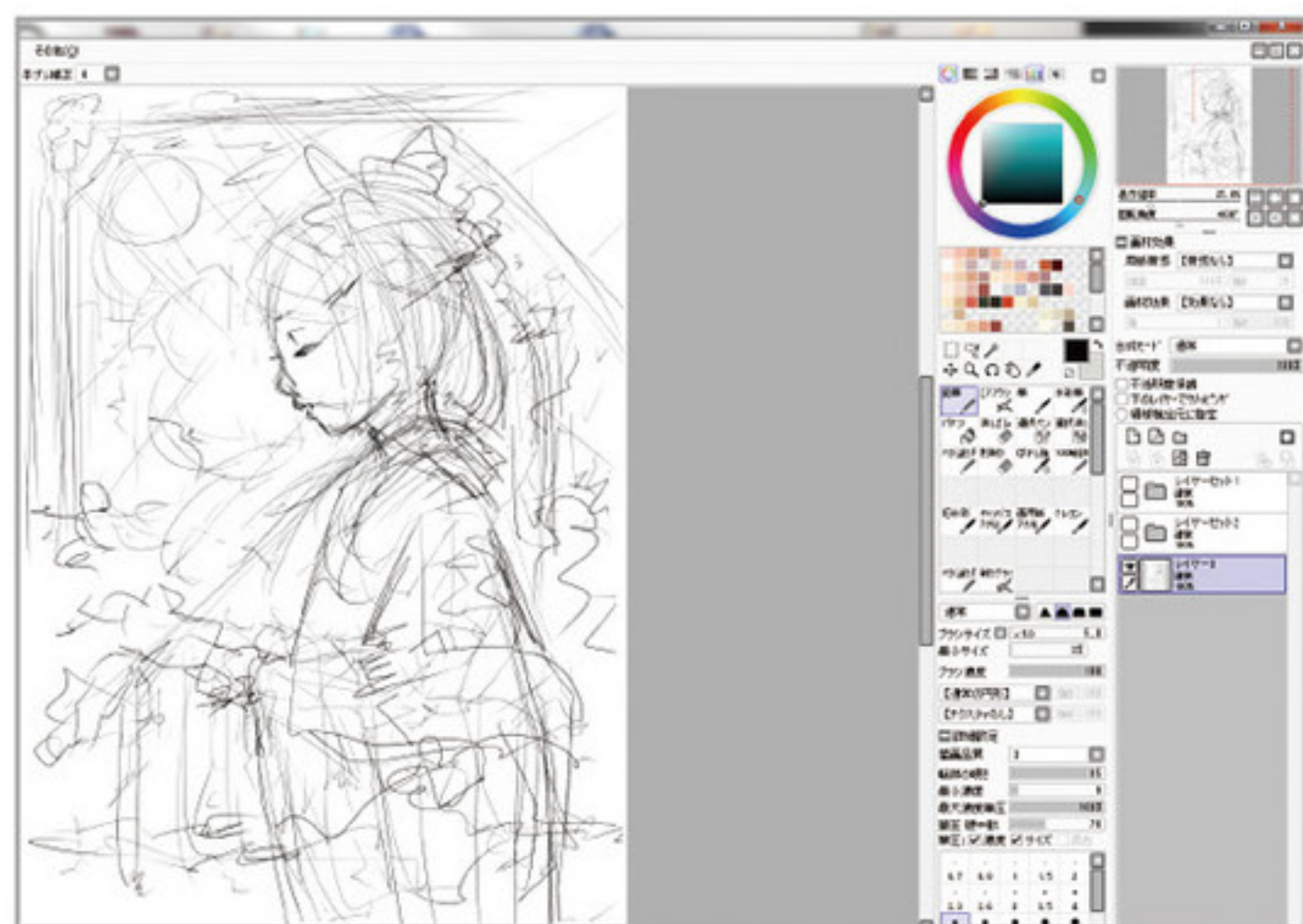
妖艶なもののけを、水彩画風で描き上げたイラストです。レトロな雰囲気を出すためのテクニックや、模様の入れ方、ぼかしとレイヤーの機能を使って、イラストを光り輝かせる「グロー効果」のほか、SAIのイラストに文字を入れる方法も紹介しています。

watercolor illustration

An illustration of the bewitching Mononoke drawn in a watercolor style. In addition to techniques for creating a retro atmosphere, how to add patterns, and the "glow effect" that makes illustrations shine using blurring and layer functions, we also introduce how to add text to SAI illustrations.

STEP 1 ラフを描く

1

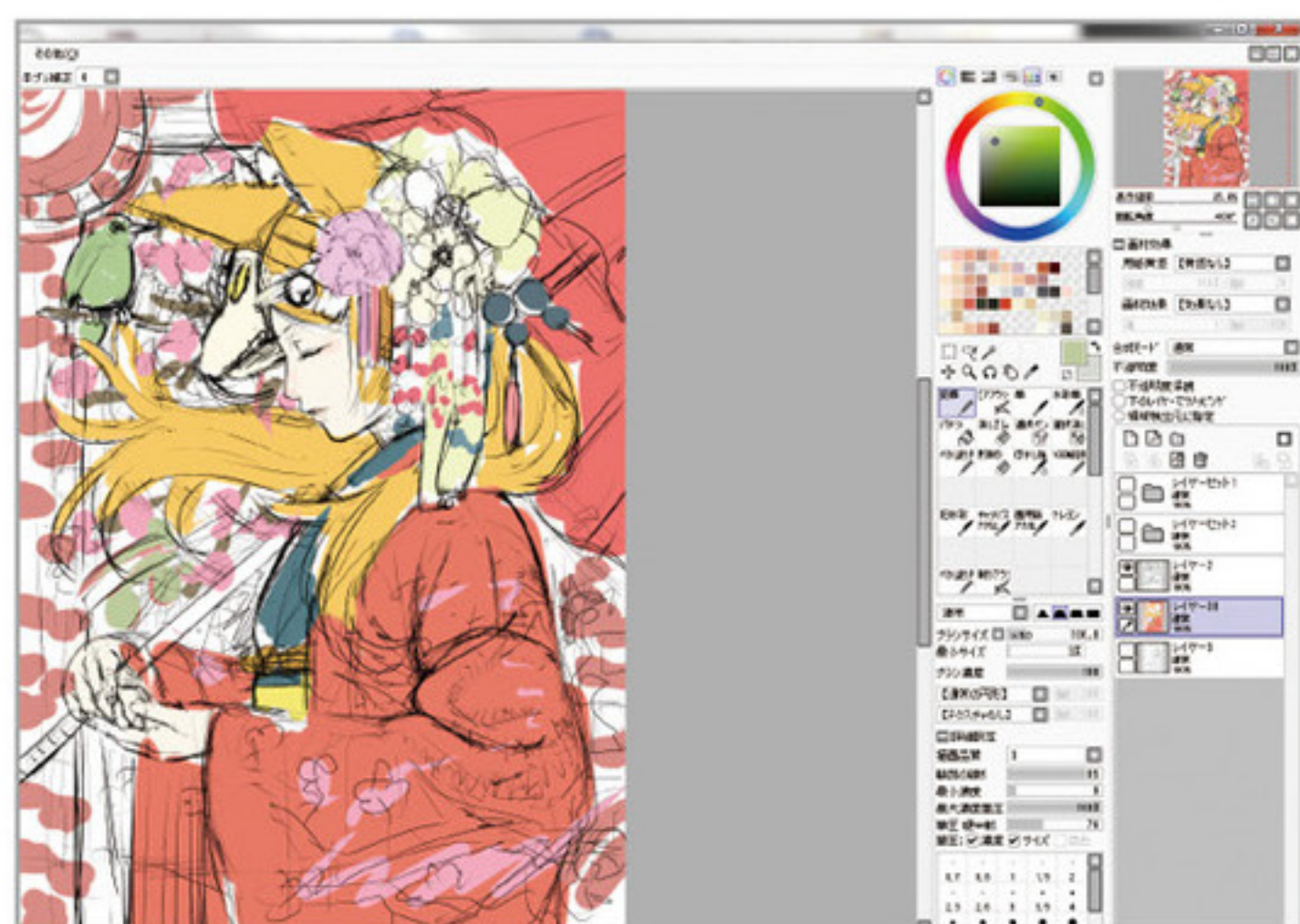
まずラフを書いていきます。人物、背景の構図等、概ねでいいので描いていきましょう。今回は「和風レトロ」をテーマにしたかったので、上品な横顔の構図で描くことにします。

2

少しずつ描き込んでいきます。このラフが線画のもとになるので、顔部分はわりと丁寧に描いています。髪や服などは、流れがわかれば十分だと個人的には思いますが、慣れるまでは丁寧に描いたほうがいいかもしれません。

3

更に描き込んで、ちょっとクリンナップしました。装飾等は資料を参考にして、この段階でちゃんと描き込んでおくと線画段階で楽ができます。もちろん、線画を描く前に、考えなおすことも多々あります。

4

軽く色をつけてみました。配色を確認して、不自然な点がないように、各パーツの調整をしましょう。

STEP 1 draw a rough

1

First, I will write a rough draft. Let's draw the character, the composition of the background, etc. in general. This time, I wanted to create a "Japanese-style retro" theme, so I decided to draw an elegant profile composition.

2

I will draw it little by little. This rough sketch will be the basis for the line art, so I drew the face rather carefully. For hair and clothes, I personally think it's enough if you understand the flow, but it might be better to draw carefully until you get used to it.

the

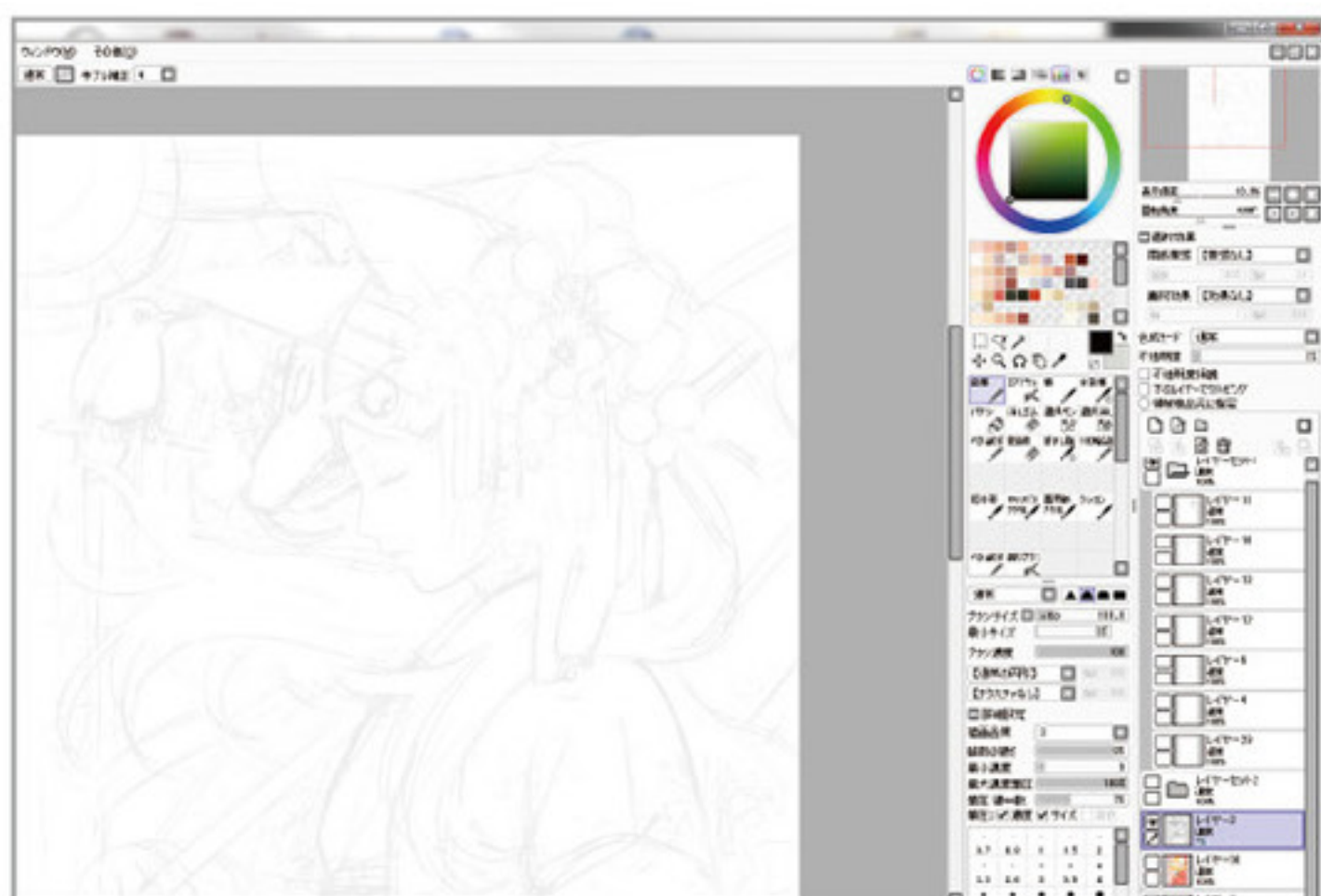
I drew it further and cleaned it up a bit. 3 If you draw decorations properly at this stage, referring to the materials, it will be easier at the line drawing stage. Of course, there are many things that I think over before I draw the line art.

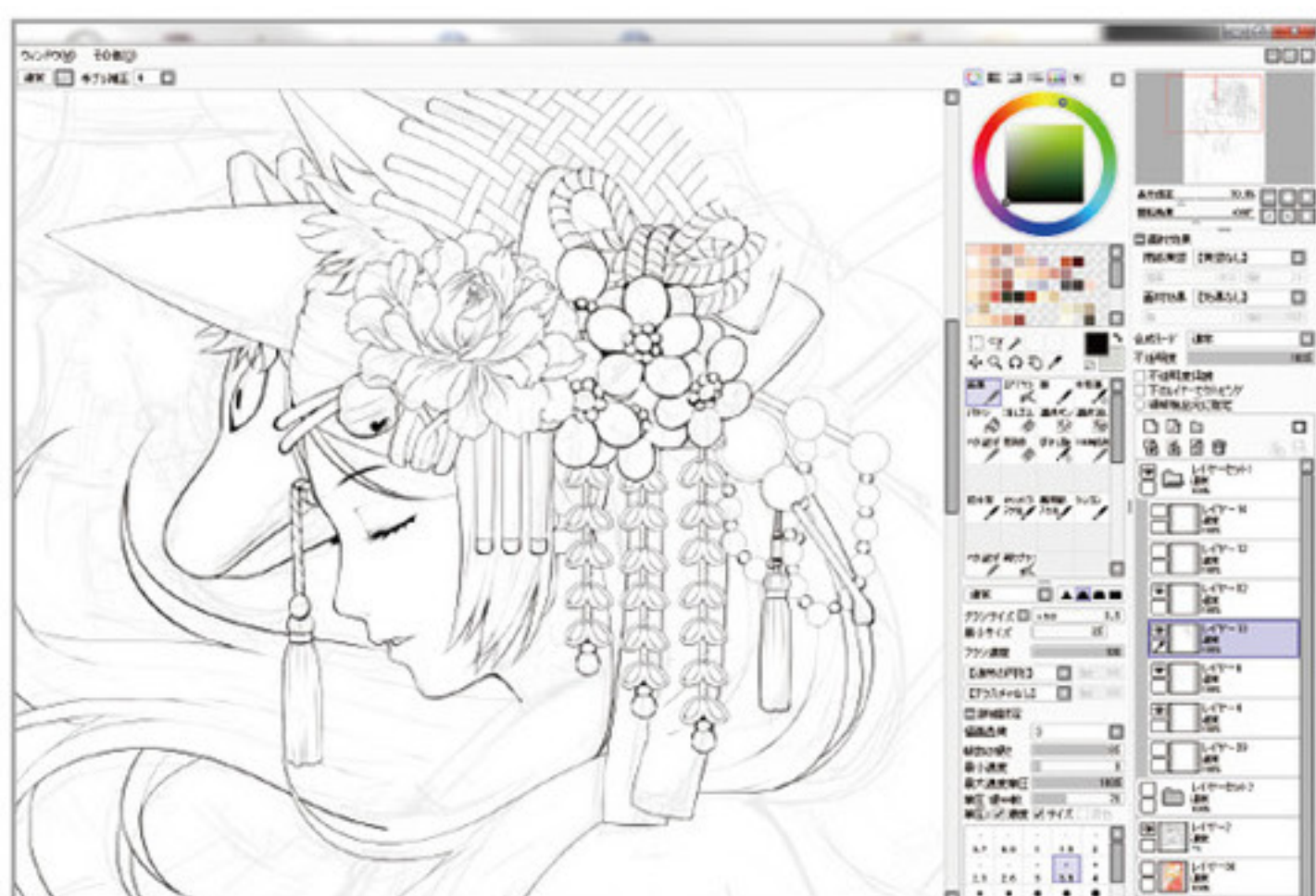
and

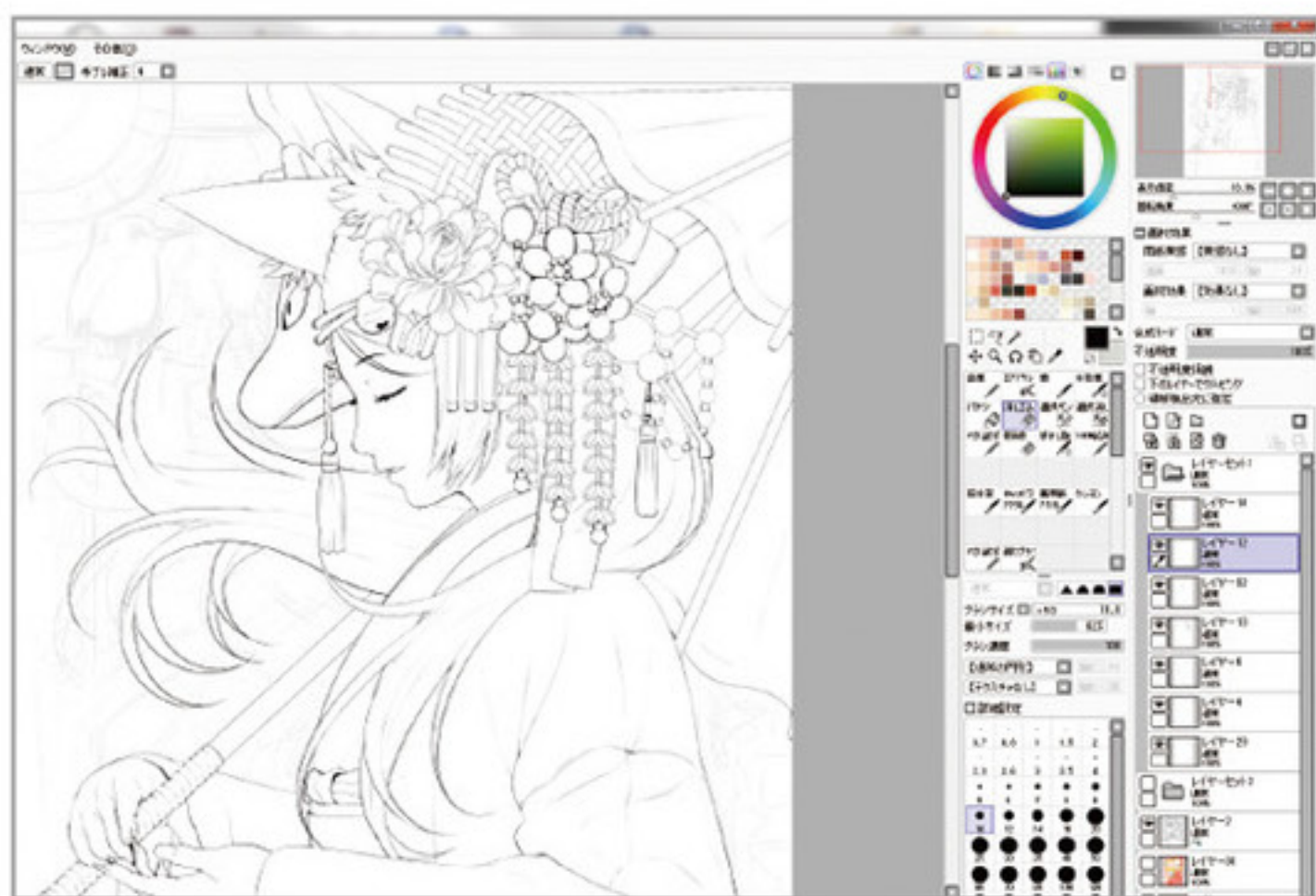
I tried to color it lightly. Check the color scheme adjust each part so that there are no unnatural points.

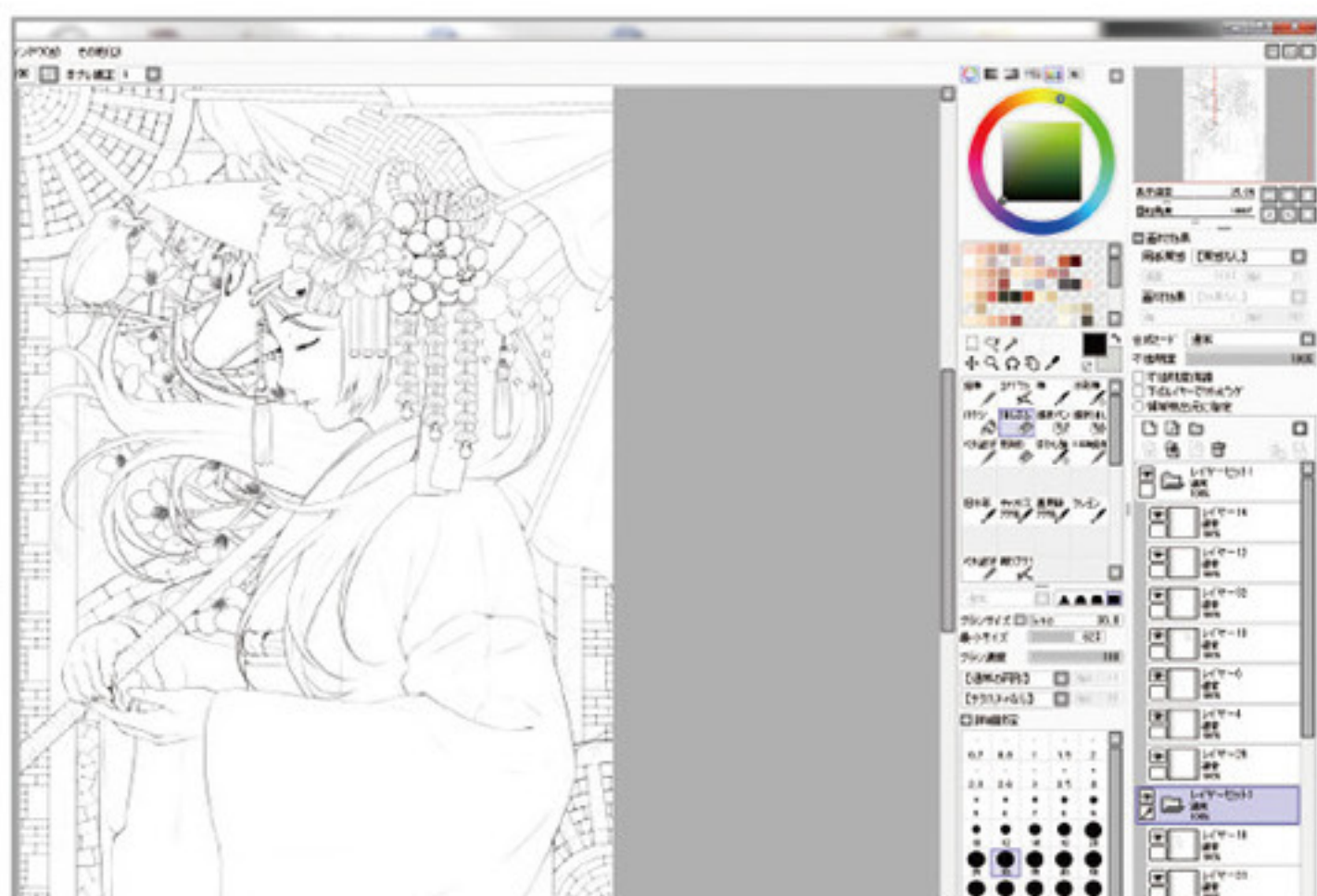
STEP 2 線画を描く

1

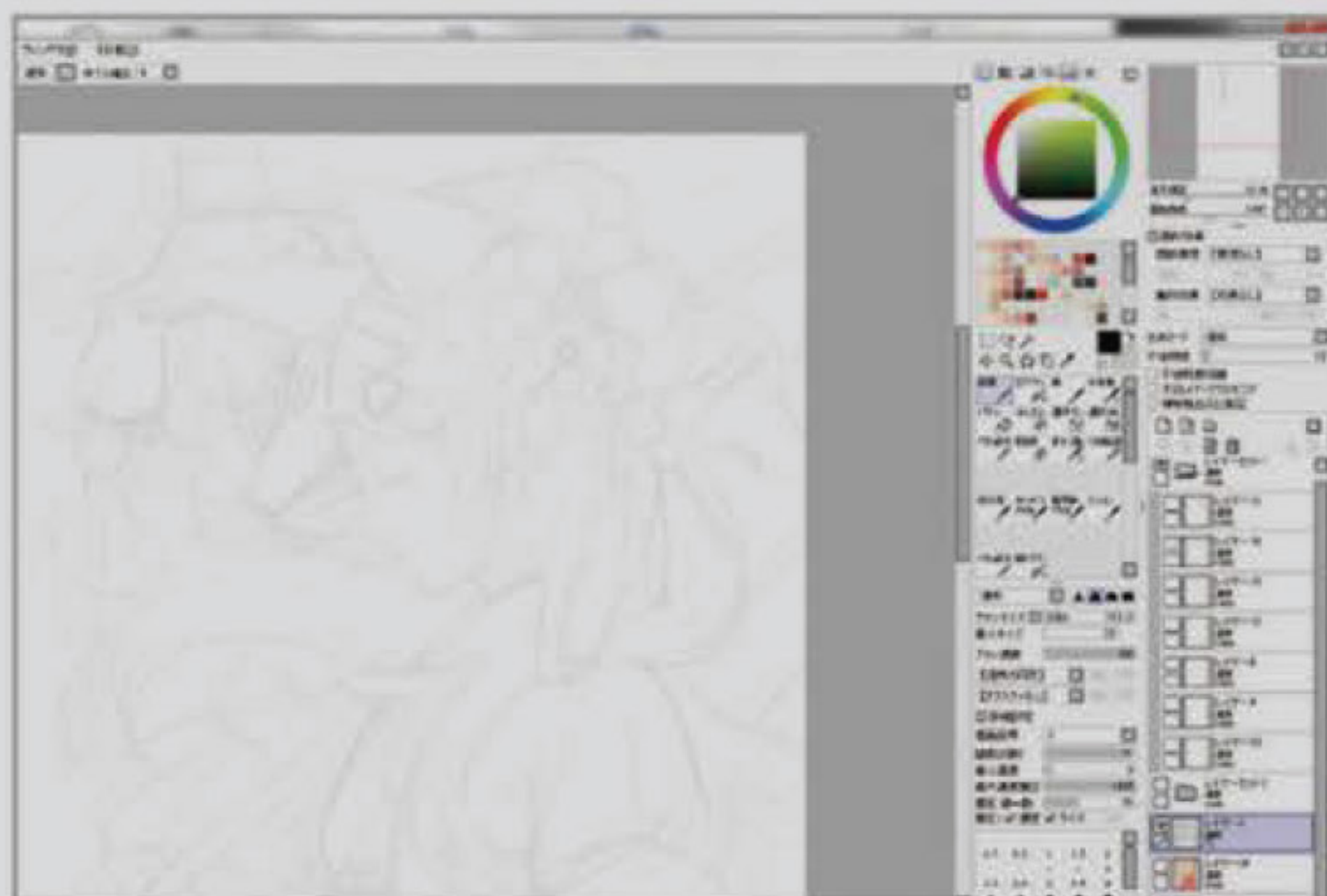
線画を描きます。自分の場合は、下絵を不透明度8％前後にしています。レイヤーセットに何枚かレイヤーを作り、パーツごとにペン入れすると修正がしやすくてよいです。ペン入れレイヤーを使ってもよいですが、線が均一でメリハリが出しにくいような気がするので、今回は使用しません。

2

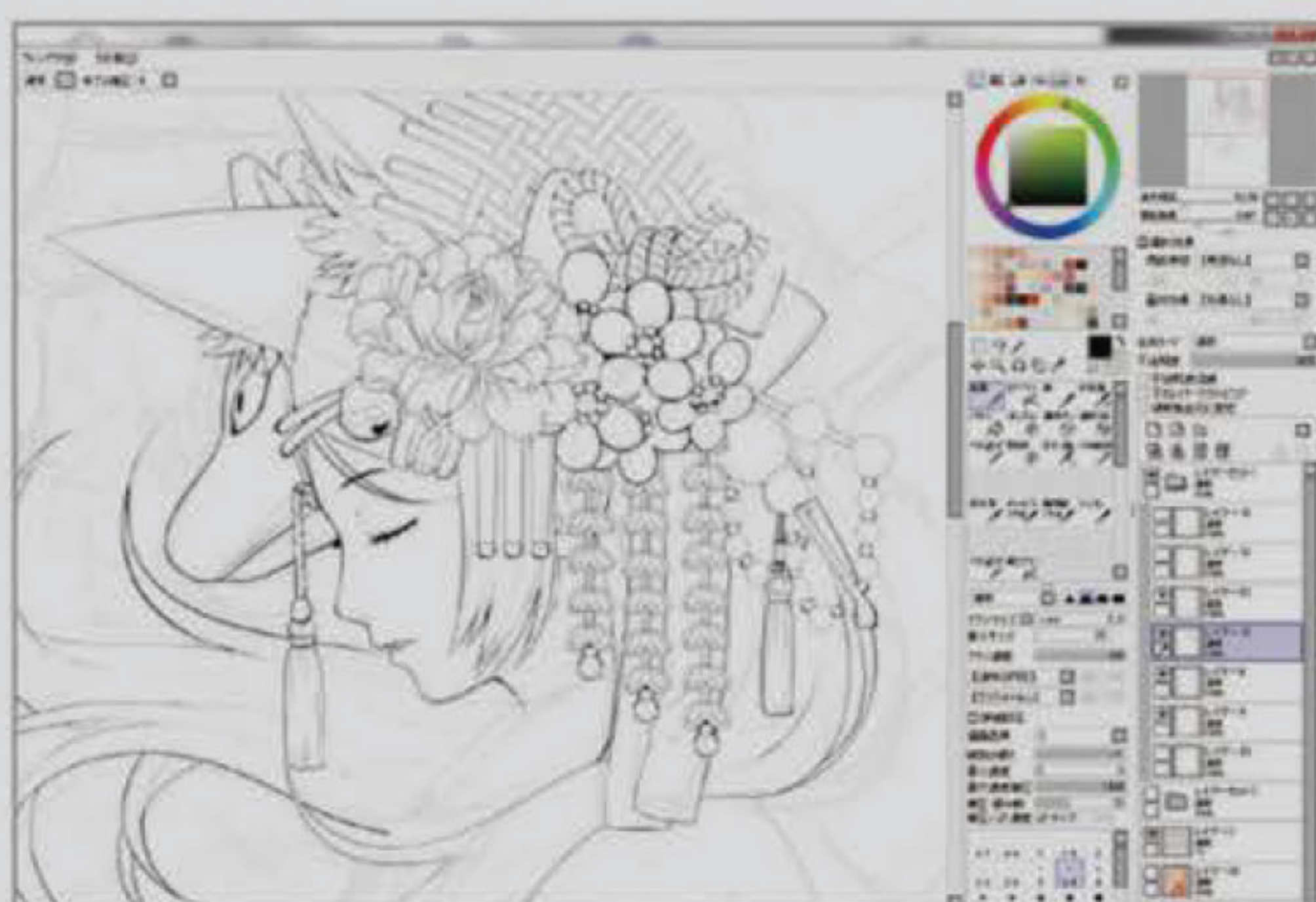
ペン入れには鉛筆ツールを使用し、今回は太さ3.5pt前後に設定しています。ペンの硬さや補正値は好みで調整していきましょう。輪郭線は気持ち太めに描き、線同士が近くてスペースが狭くなるところは墨入れをしてメリハリをつけます。

3

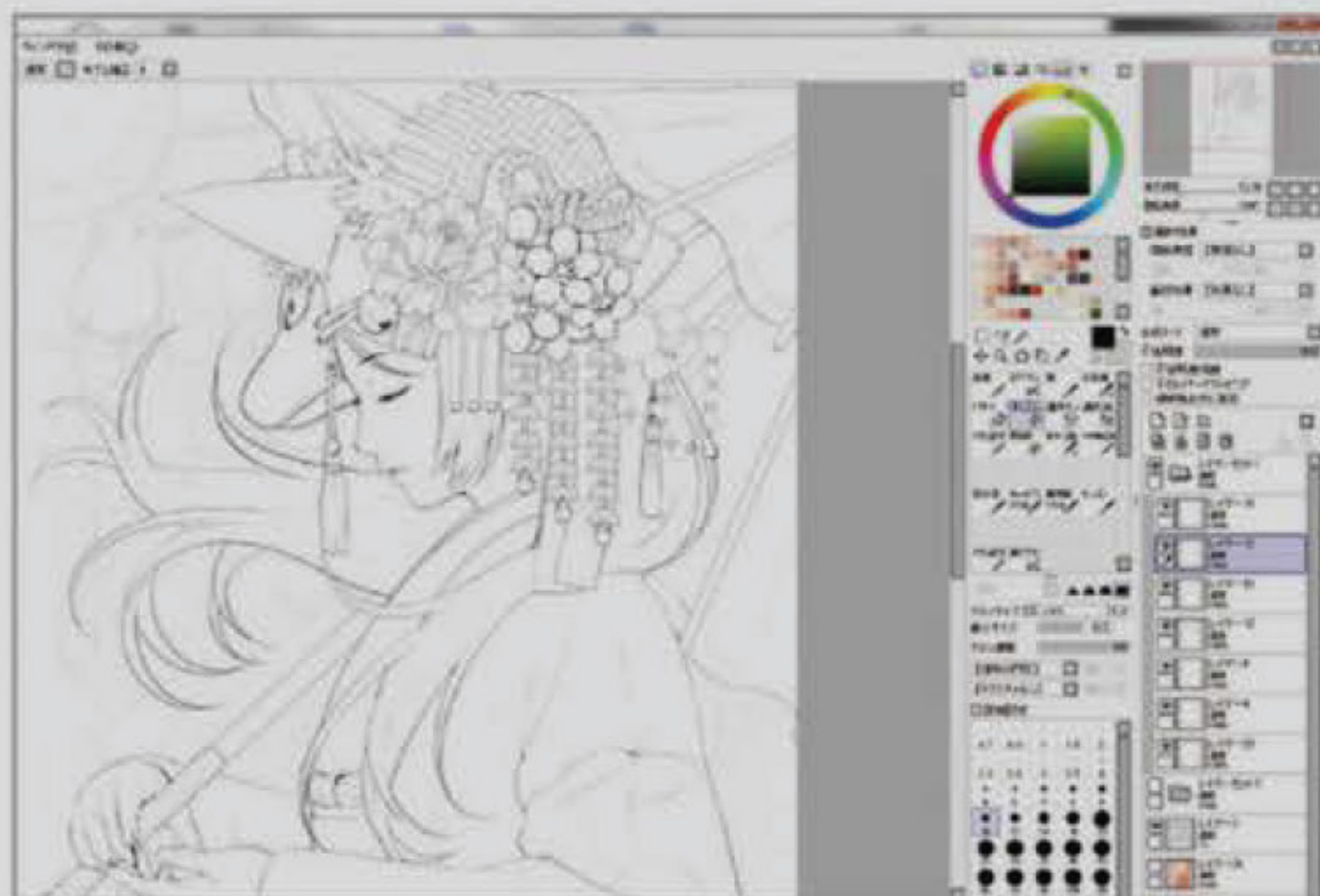
全体が描けたらキャンパスを引いて眺め、全体のバランスを確認します。描き直したり、自由変形を使って修正します。

4

背景もペン入れしていきます。普段有機物の背景ではペン入れせず直接塗って描いていきますが今回はデザイン系なのでペン入れしました。無機物には直線を多用するので、ペン入りツールも利用して描画しました。

STEP 2 draw a line drawing

sketch

Draw a line drawing. In my case, I set the rough to opacity 1 degree 8%. It's good to make several layers in the layer set and inking each part makes it easier to correct. You can use an inking layer, but I don't use it this time because I feel that the lines are even and it's hard to get sharpness.

2

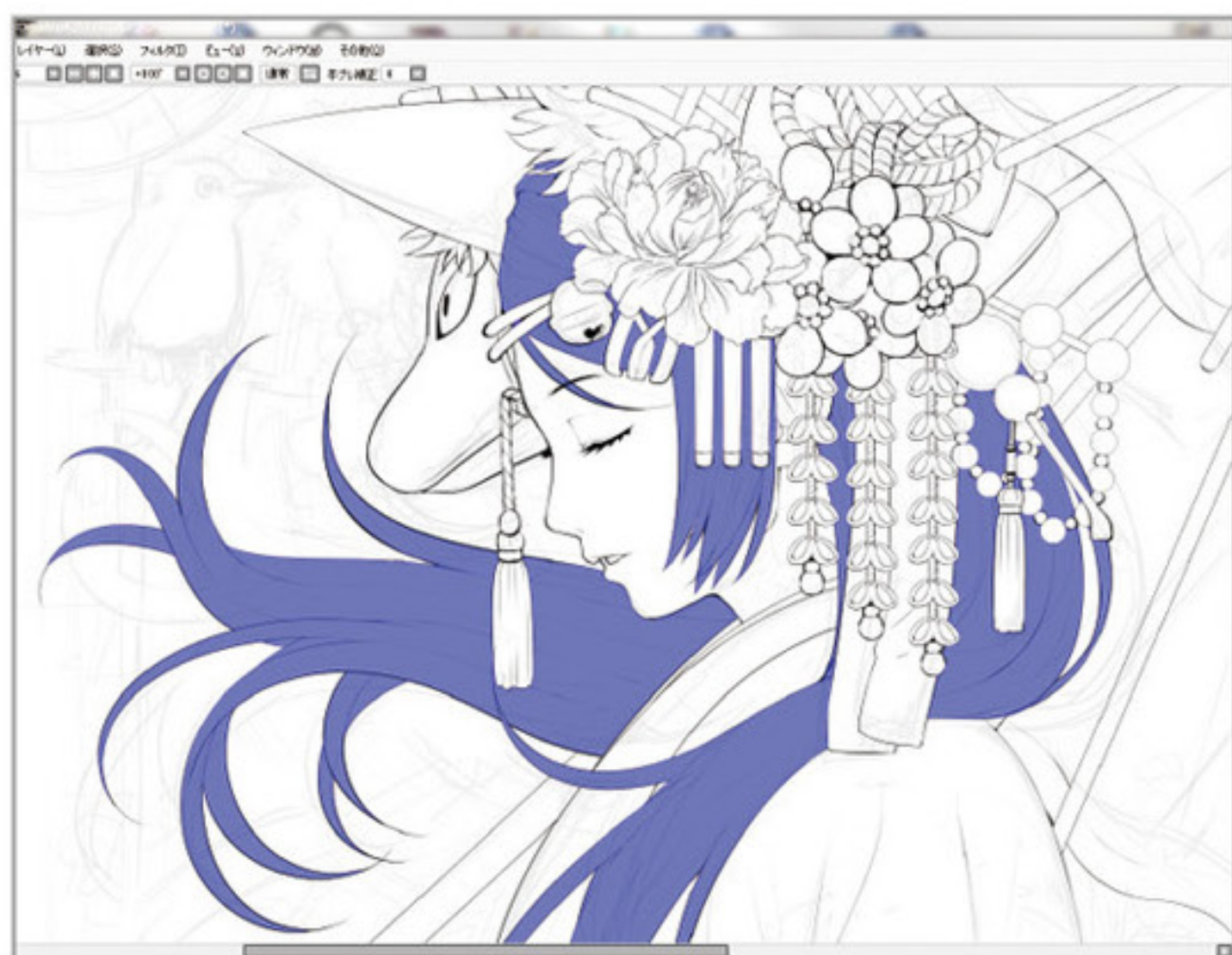
I use the pencil tool for inking, and set the thickness to around 3.5pt this time. Adjust Ben's hardness and correction value to your liking. Draw the outlines comfortably and thickly, and add sharpness by inking where the lines are close to each other and the space becomes narrow.

at

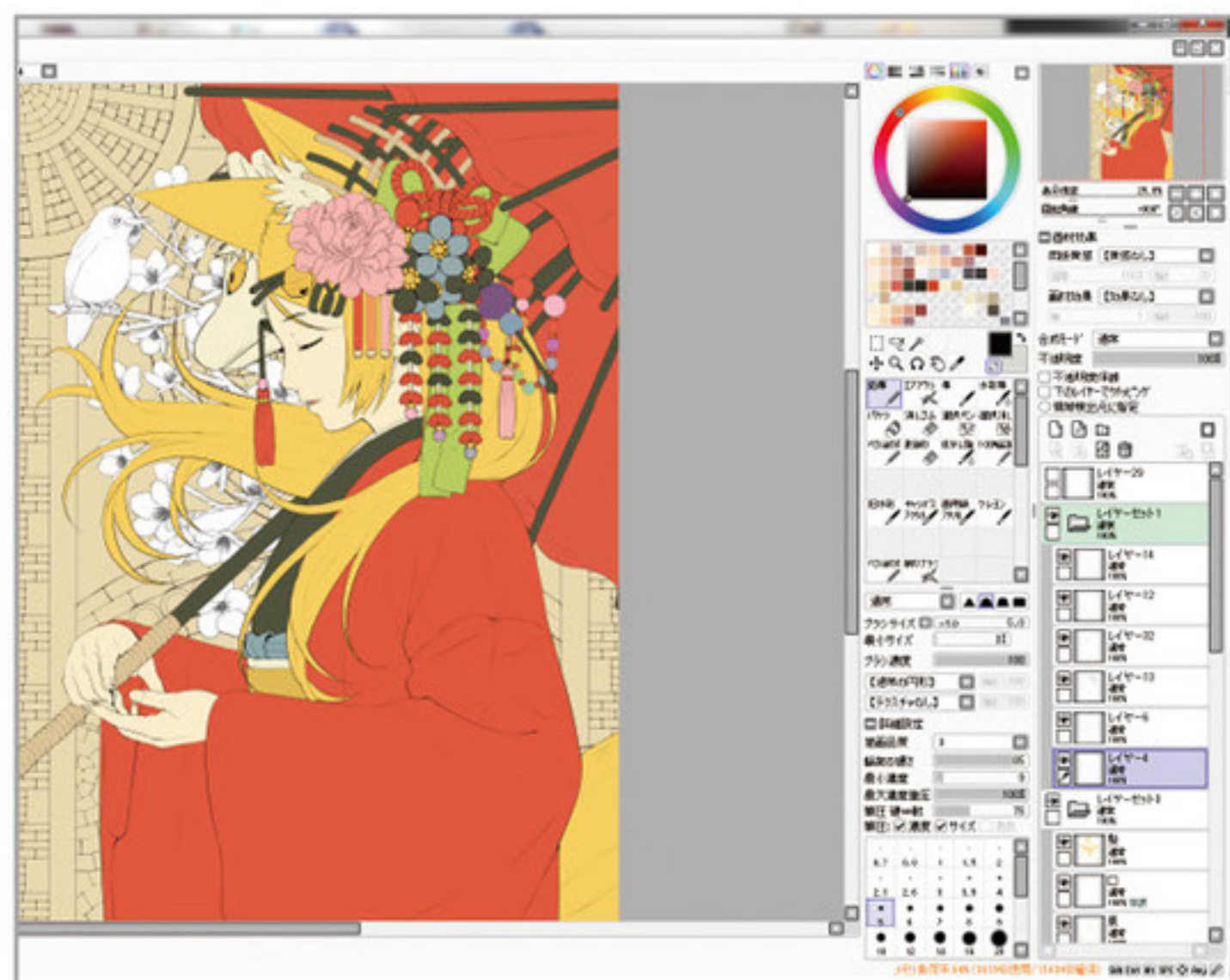
After drawing the whole, draw the canvas and look it to check the balance of the whole 3. Redraw it or use Free Transform to fix it.

use

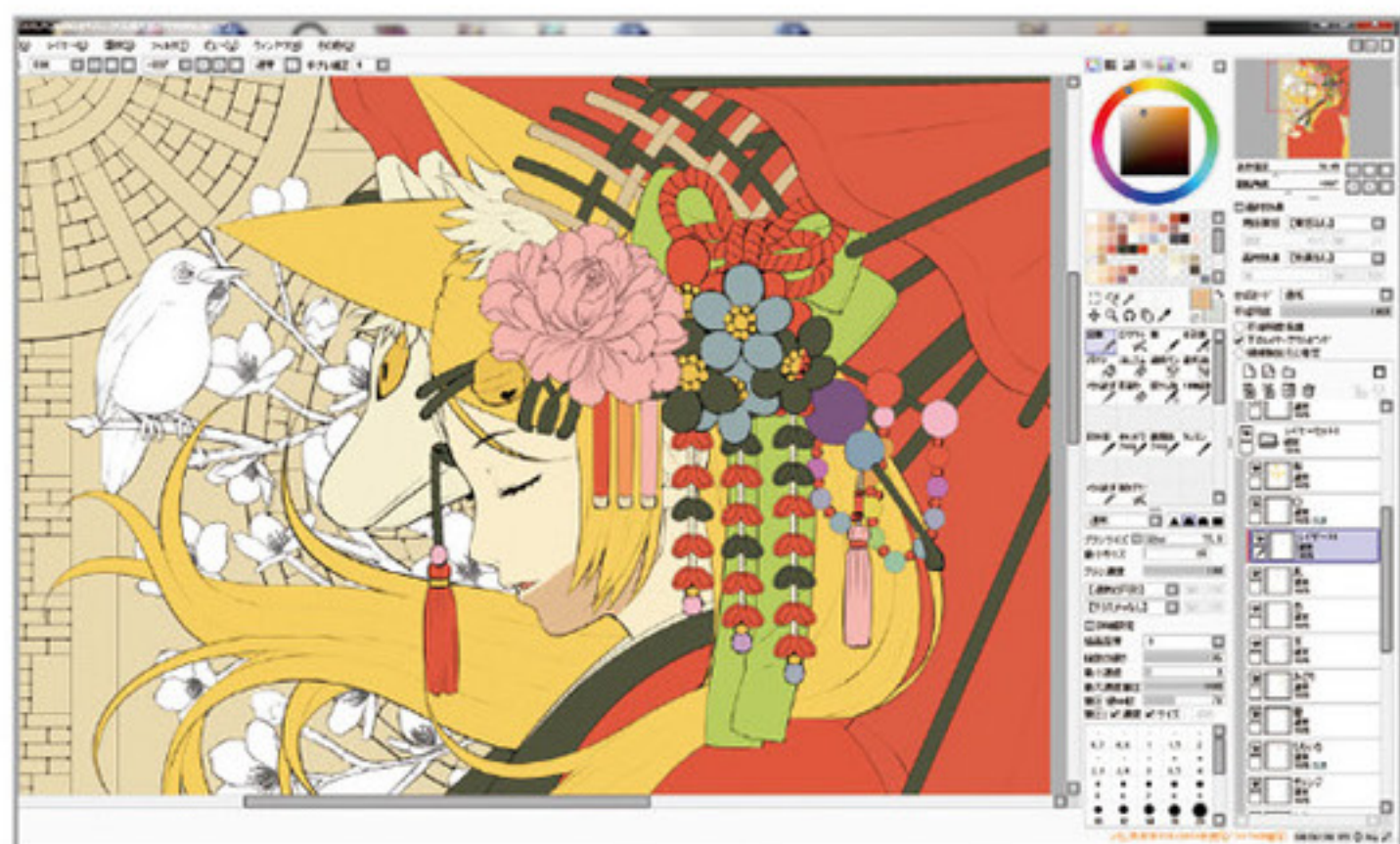
I also inked the background. Normally, I don't ink in the 4 backgrounds of organic objects, but I paint them directly. Since I use a lot of straight lines for inorganic objects, I also used a tool with a pen to draw it.

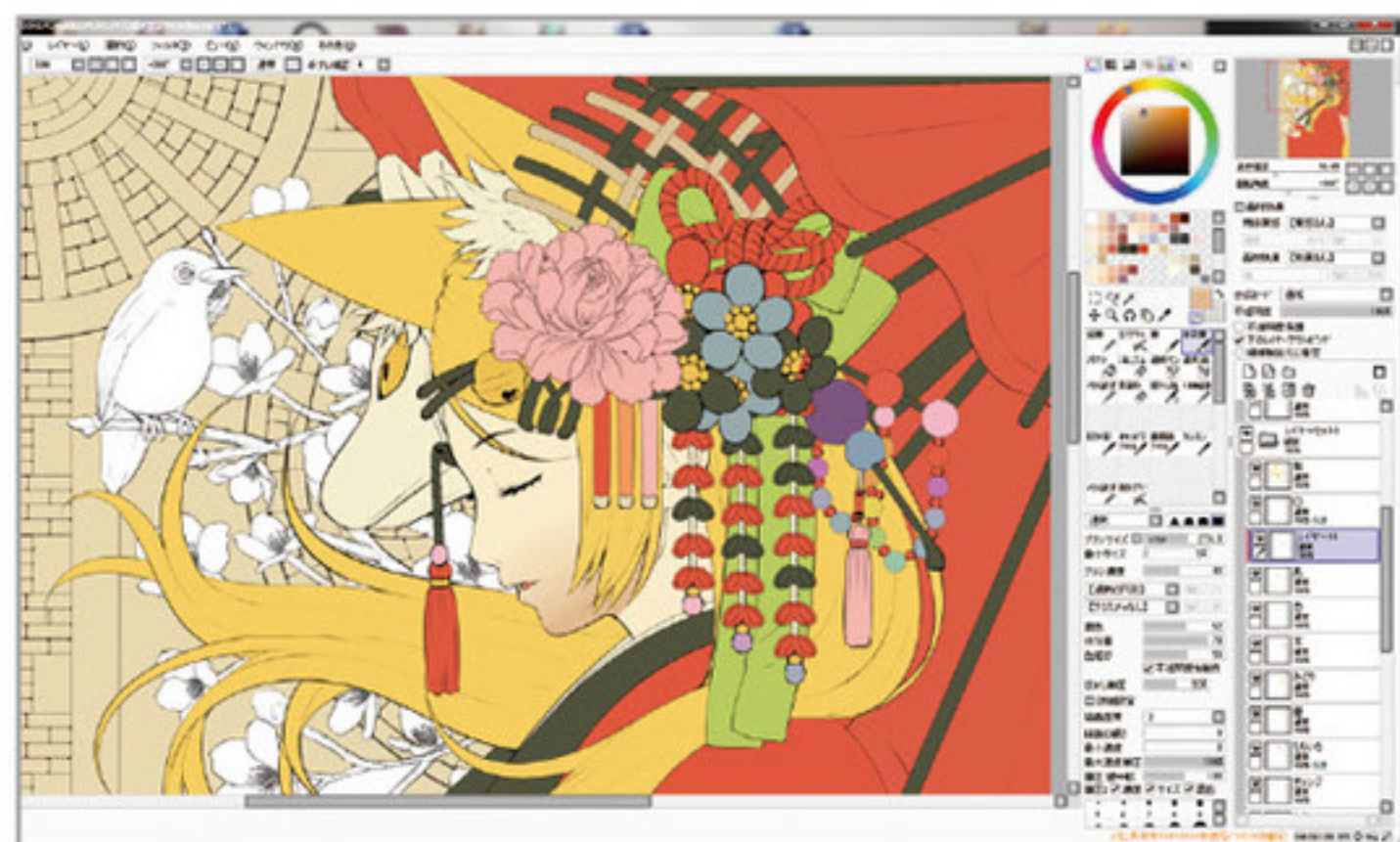
STEP 3 人物を塗る

1

まず下塗りをします。線画フォルダを領域検出元にして、自動選択をします。毛先等の狭い部分は選択されにくいので、選択ペンを使って丁寧に塗っていきましょう。着色する際はパーツごとや、同色ごとにレイヤー分けをしましょう。

2

下塗りの完了図です。この段階で線画のゴミが目立つようになるので、取り除いたり、線画の修正等を行います。

3

影色をつけていきます。下塗りしたレイヤーの上に、新規レイヤーを作成し、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れましょう。今回は水彩ペンを使って色を伸ばしていきます。まず色を置きたい部分に鉛筆レイヤーでいいので適当に描きます。

4

透明色を選択した水彩ブラシで色を伸ばします。なるべく大きなペンサイズを使ったほうが綺麗に伸ばせます。ブラシのパラメータ部分は色々と組み合わせを試して、自分好みに調整しましょう。

STEP 3 paint a person

1

First apply the undercoat. The line drawing folder is used as the area detection source, and automatic selection is performed. Narrow areas such as the tip of the hair are difficult to select, so use the selection pen to paint carefully. When coloring, separate layers for each part or for each color.

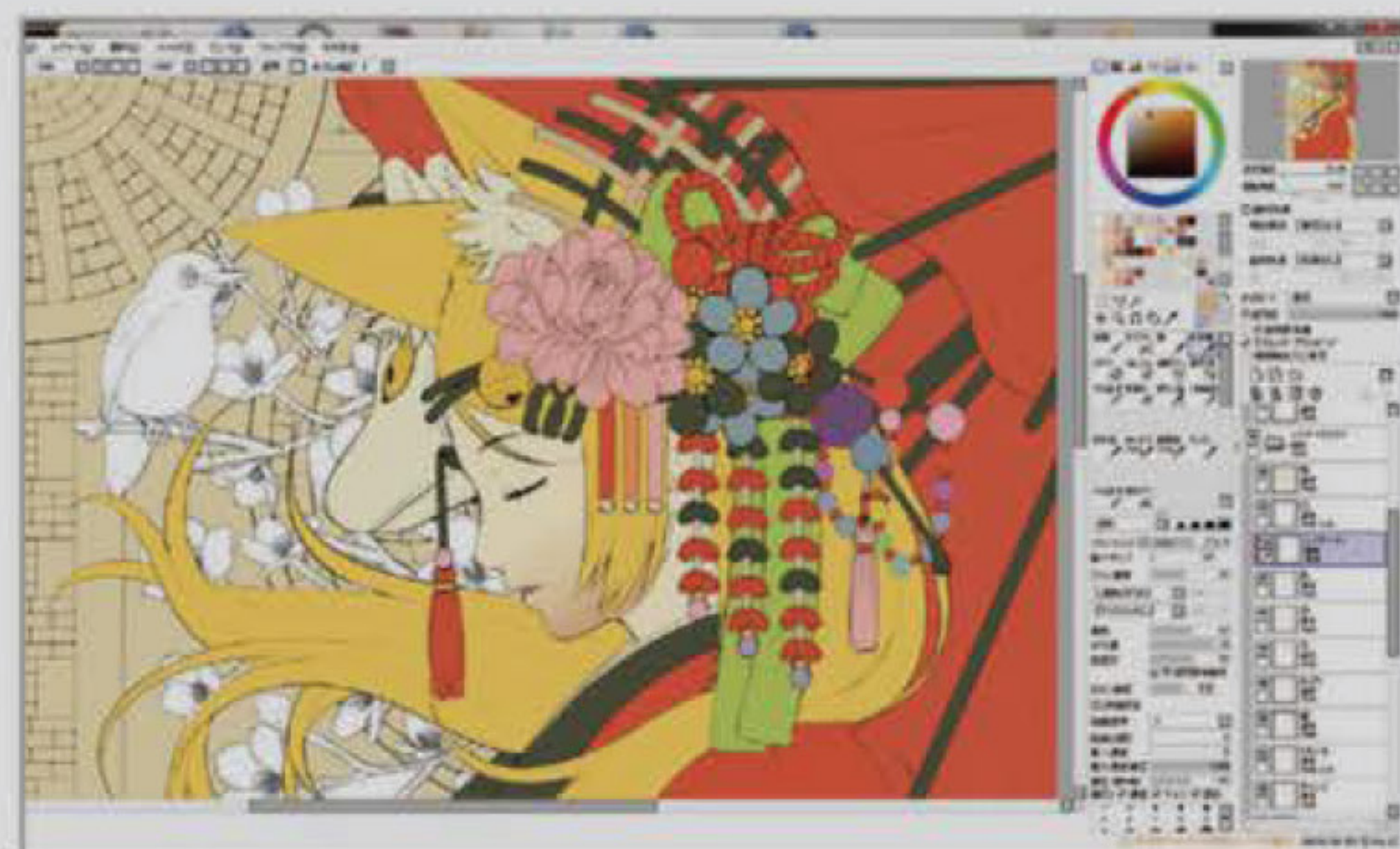
2

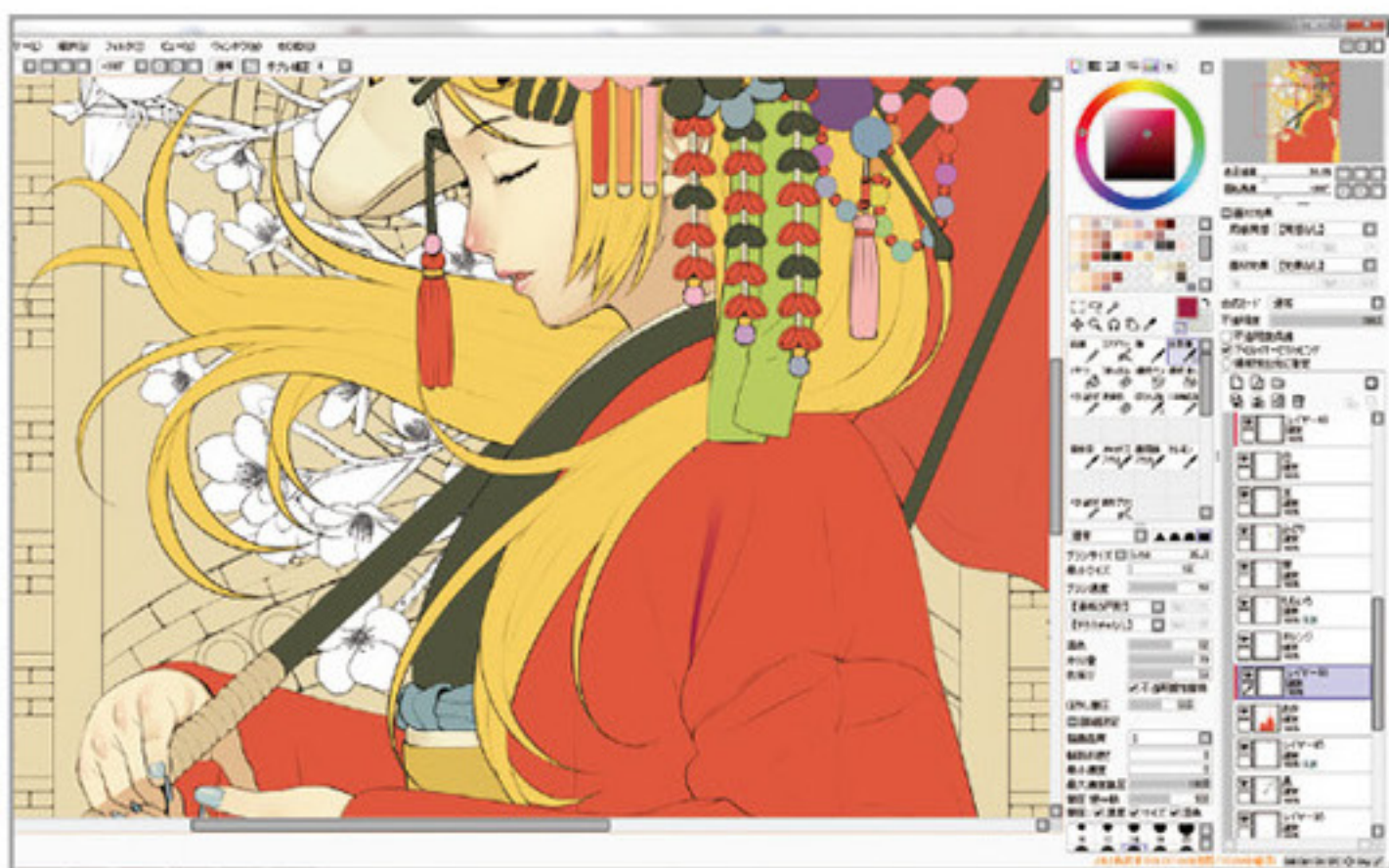
Completion of undercoating. At this stage, garbage in the line drawing becomes noticeable, so I remove it and correct the line drawing.

3

I will add a shadow color. Create a new layer above the base layer and check "Clip at Layer Below". This time, I will extend the color using a watercolor pen. First of all, you can use a pencil layer to draw on the part where you want to put the color.

4

Spread out the color with a watercolor brush with a transparent color selected. It is better to use a pen size that is as large as possible. Experiment with various combinations of brush parameters and adjust them to your liking.

5　3と4を繰り返して塗っていきます。影レイヤーは塗る場所ごとに何個か作って、それぞれ調整して最後に統合します。落ち影の部分はエッジをつけたいので、色を延ばさず鉛筆レイヤーでそのまま塗っています。

6　服も同様に、色をおいては延ばすの繰り返しです。影色の濃淡は服の皺の度合いに合わせて調整しましょう。経験による部分が大きいですが、光源の位置と立体の形状を何となくイメージして影色を置いていきましょう。

7　服の塗りを大体終えたところです。今回はデザインっぽく塗るのであまり写実的に塗らず、単色で単調に塗りました。今回はキャラがアップ目の構図で、ちょっと物足りなく感じたのでしわの山となる明るい部分も追加で塗りました。

8　全体を塗り終えました。後からでも修正できるのでとりあえずここで人物の塗りは完了とします。

5 Repeat 3 and 4 to paint. Create several shadow layers for each area to be painted, adjust each one, and merge them at the end. I want to add edges to the shadows, so I just paint them with a pencil layer without extending the color.

6 Similarly, clothes are repeated by changing colors and extending them. Adjust the shade of the shadow color according to the degree of wrinkles in the clothes. A lot depends on experience, but let's put the shadow color by imagining the position of the light source and the shape of the solid.

in I have just finished painting the clothes. This time, I painted it a design-like way, so I didn't paint it too realistically, and painted it in a monotonous monotone. This time, the character is a close-up composition, and I felt that it was a little unsatisfactory, so I added the bright parts that will be the mountains of wrinkles.

8 I finished painting the whole thing. You can correct it later, so for the time being, the coloring of the character is complete.

STEP 4 背景を塗る

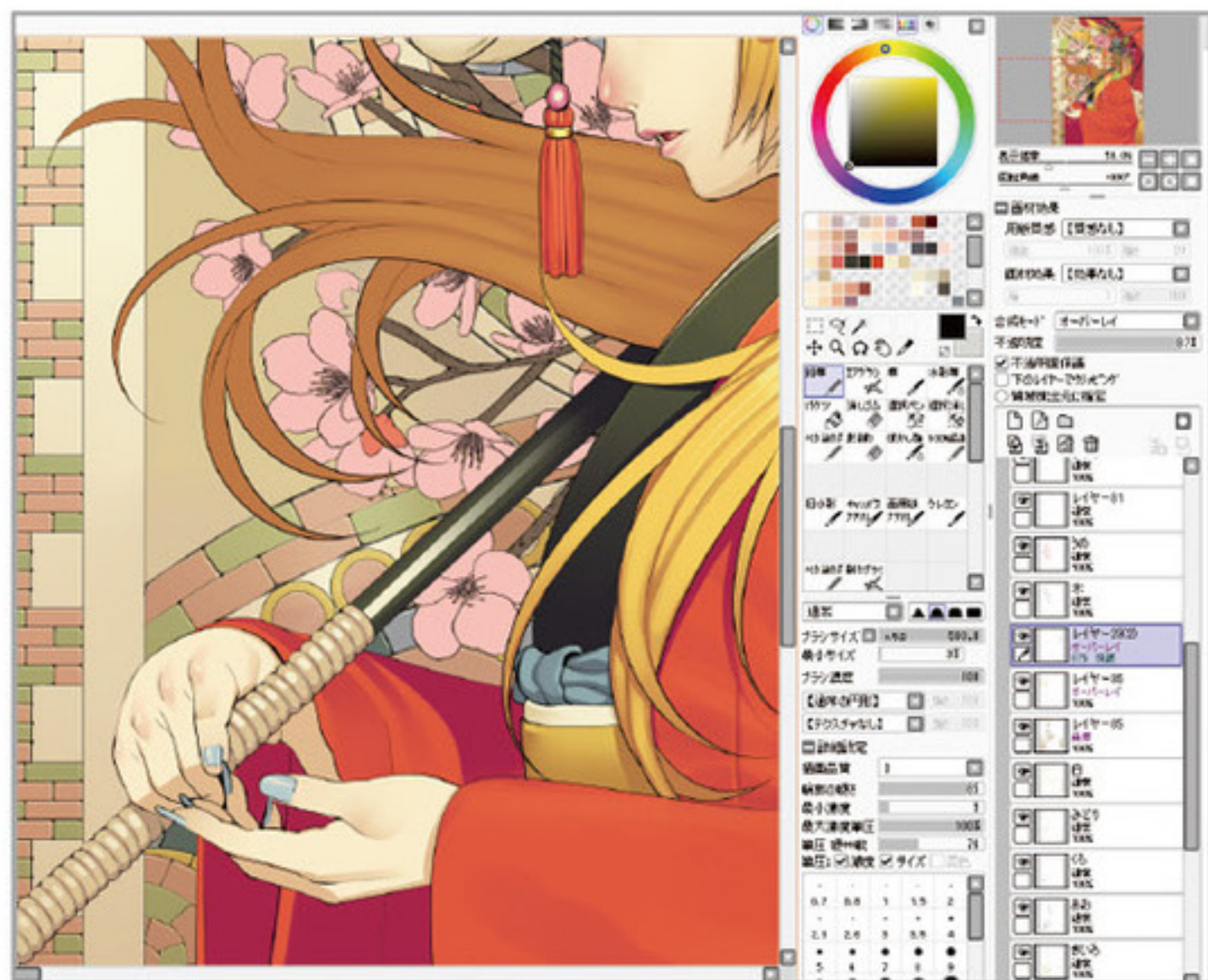
1

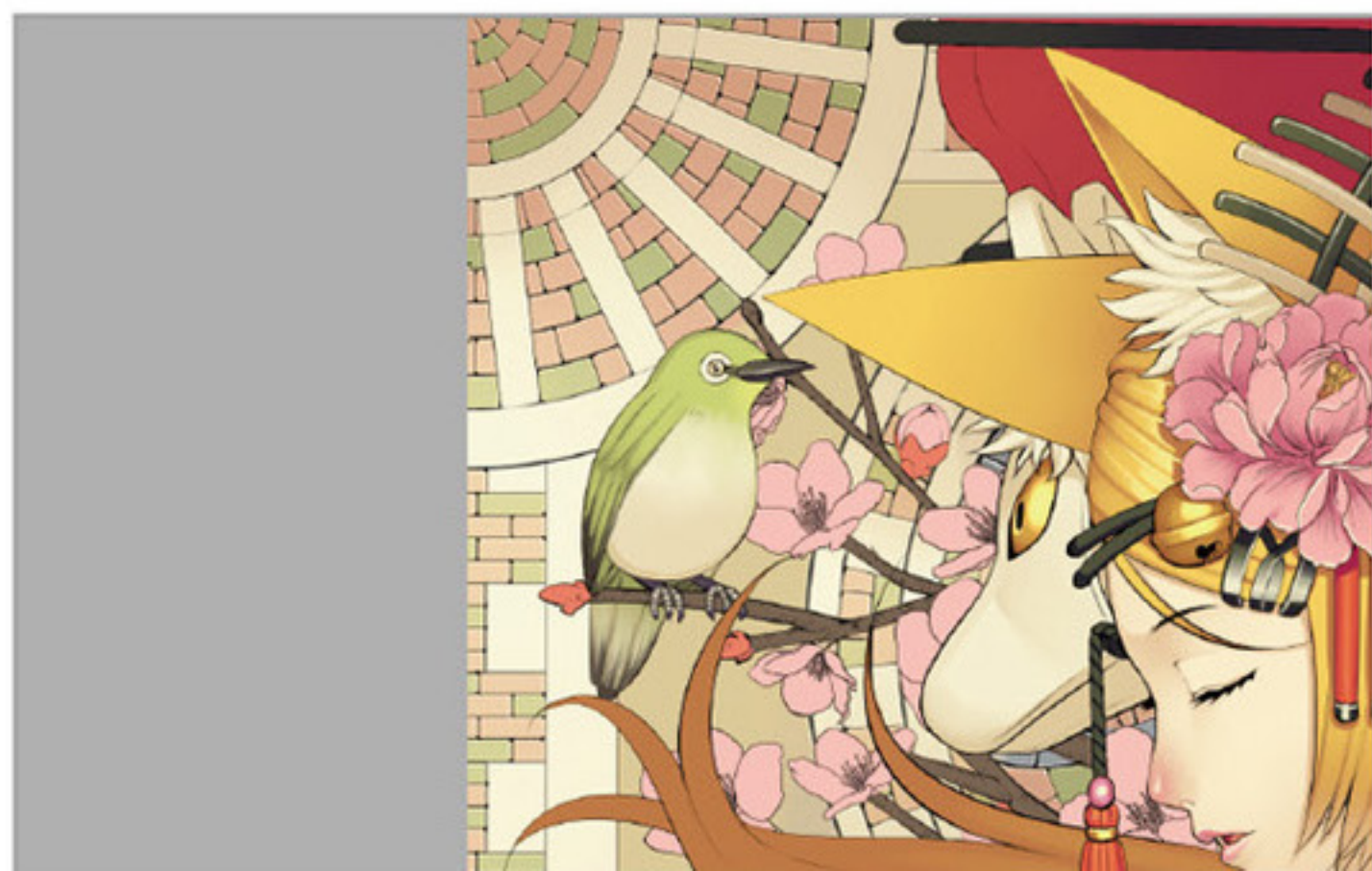
背景を塗っていきます。テーマがレトロなのでレンガ部分はネオ・ルネッサンス様式風な配色にしています。

2

レンガ部分に乗算で陰影を付け、更に明るいところには「オーバーレイ」を入れます。平面部分は多少現実と異なっても、こんな感じで光を表現するのもいいと思います。

3

レンガ部分が平面的なので、角部分に光を入れて立体感を出します。この時、レンガの線画を利用することで楽に表現できます。まず線画を複製します。それを斜め上方向に少しだけずらし、明るい色に変更後「オーバーレイ」にして完了です。

4

梅のそばのめじろを塗ります。今回は写実的にしなくていいので、水彩画っぽくなるよう、水彩ブラシで白い毛等の部分を描画していきます。実在の有機物を塗る際は、積極的に資料を見て色をのせていきましょう

STEP 4 paint the background

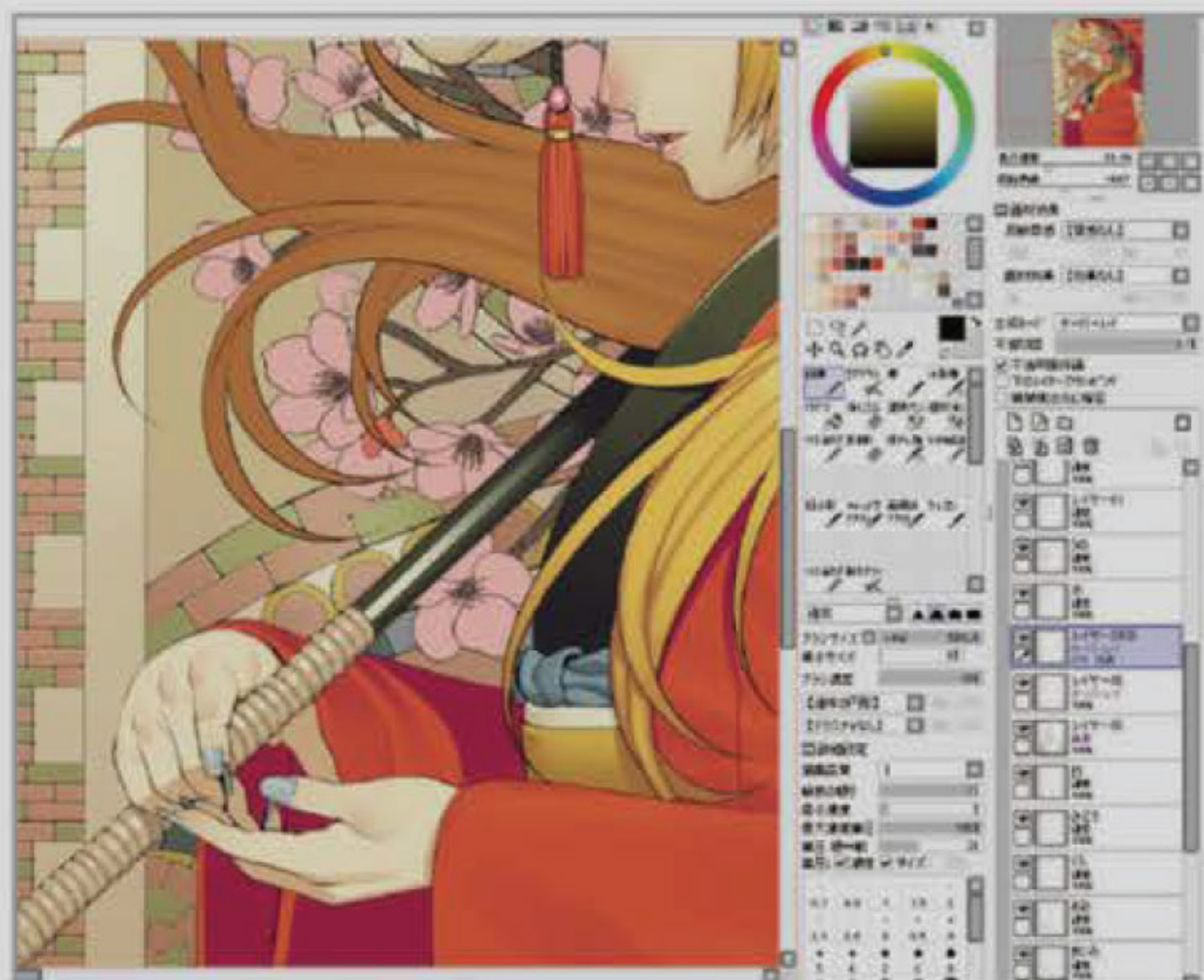
1

I will paint the background. Since the theme is retro, the brick part has a neo-Renaissance style color scheme.

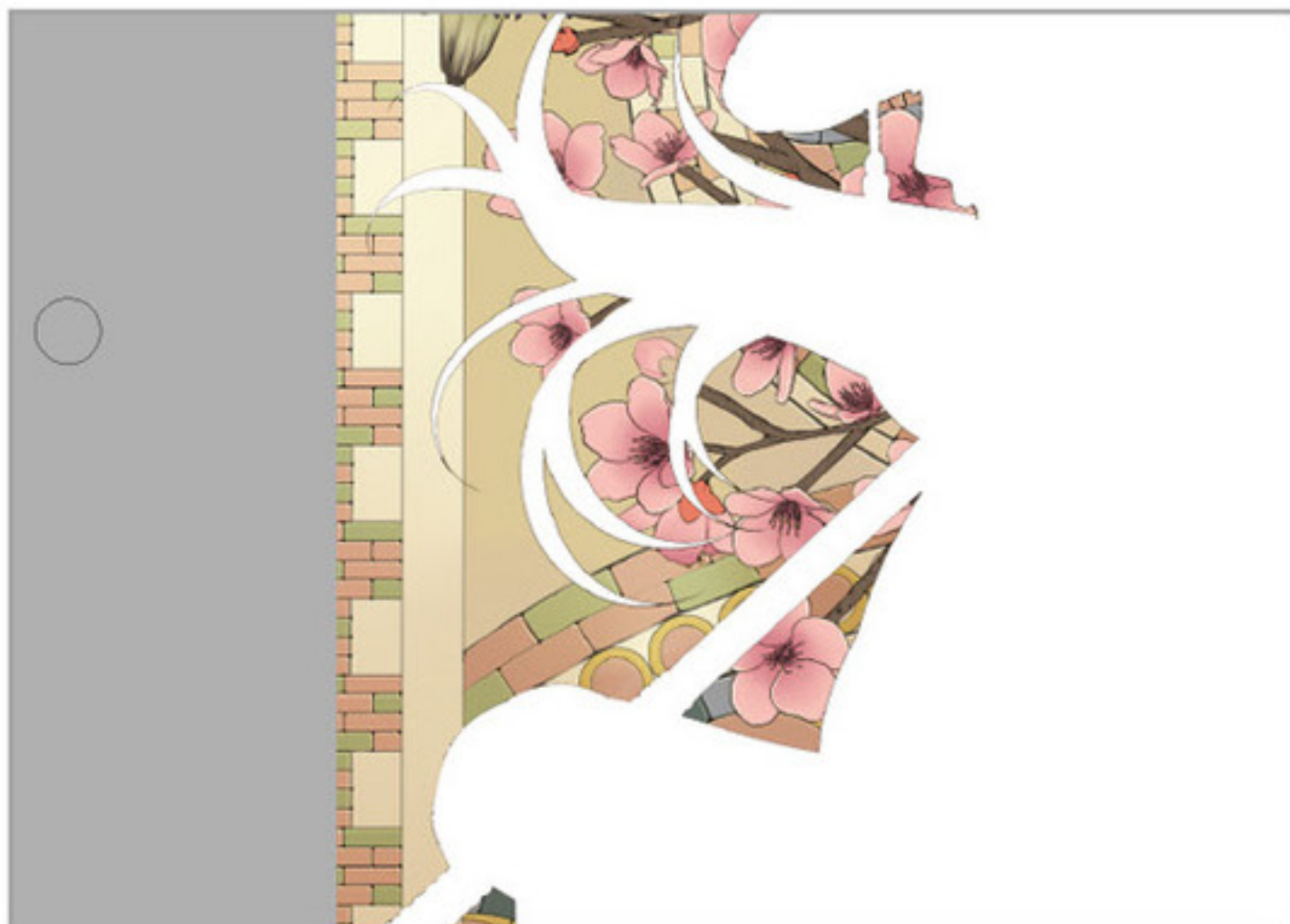
2

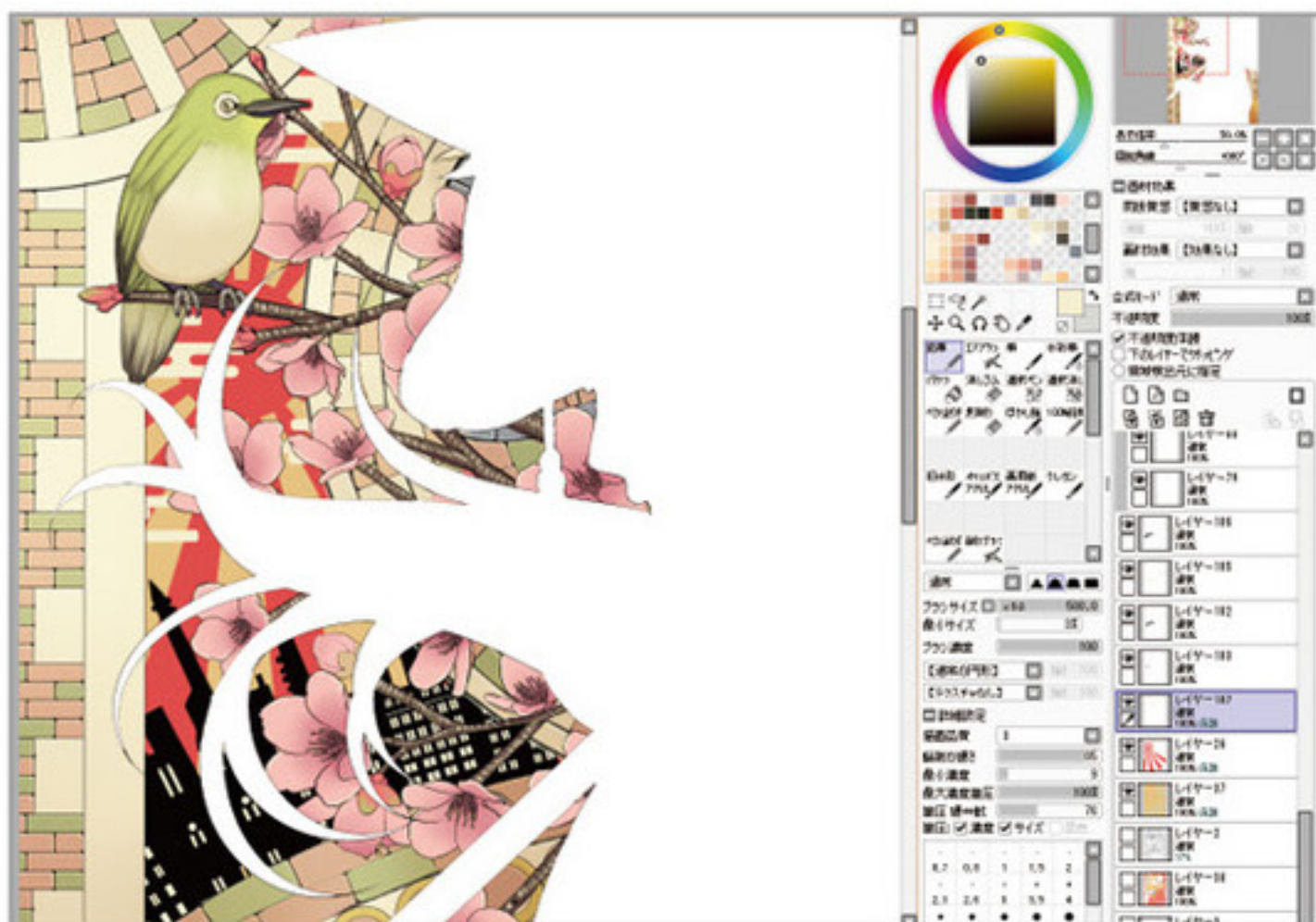
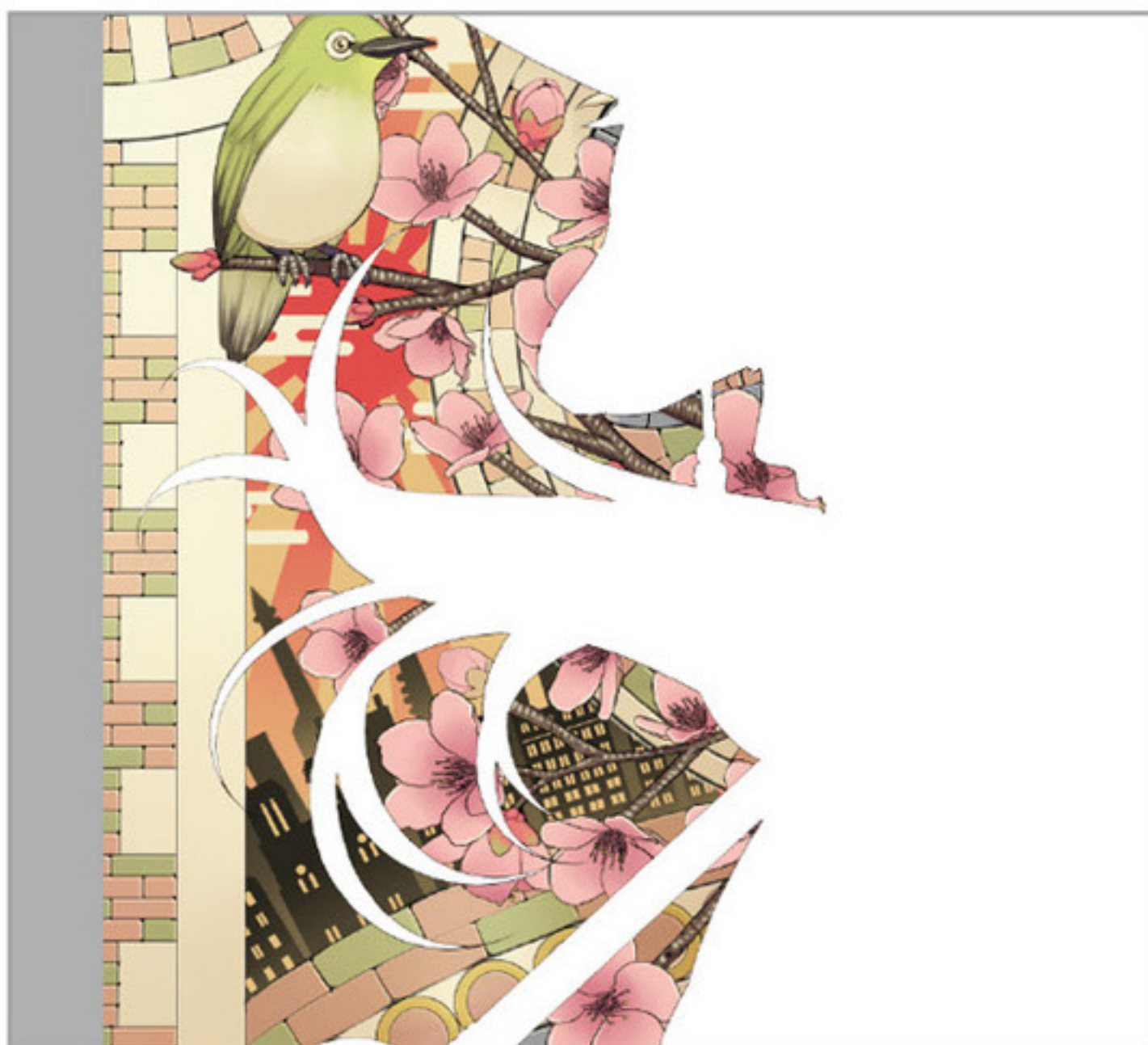
Multiply shade the bricks and add "overlay" to the brighter areas. Even if the plane part is a little different from reality, I think it's good to express the light like this.

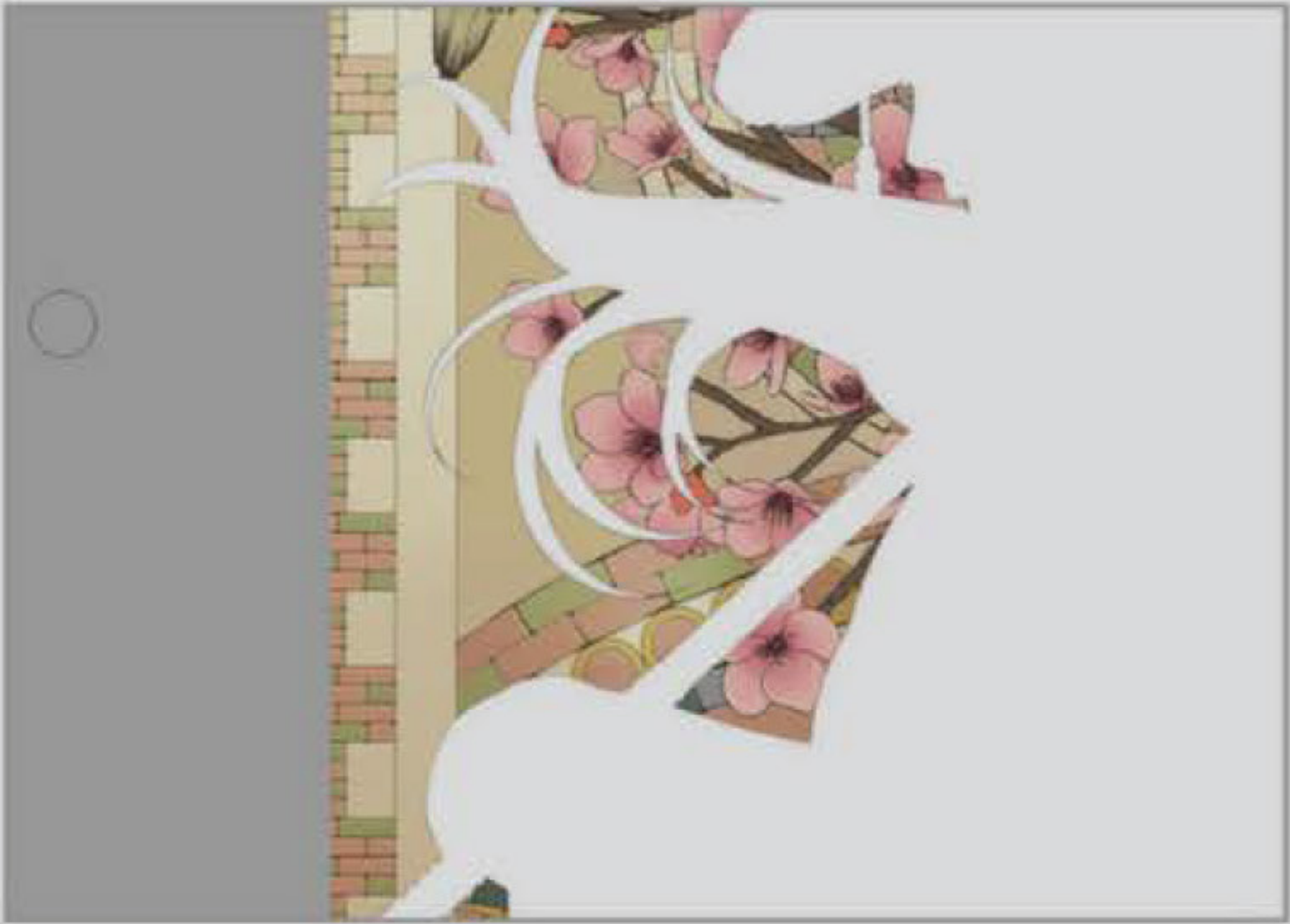
to

Since the brick part is flat, let light into the 3 corners give it a three-dimensional effect. At this time, you can easily express it by using the brick line drawing. First, duplicate the line art. Move it diagonally upward a little bit, change it to a lighter color, and then change it to "overlay" and you're done.

realistically,

Paint the plum soba mejiro. This time, I don't have to do 4 so I use the watercolor brush to draw the white hair and other parts so that it looks like a watercolor painting. When painting actual organic matter, actively look at the material and apply the color.

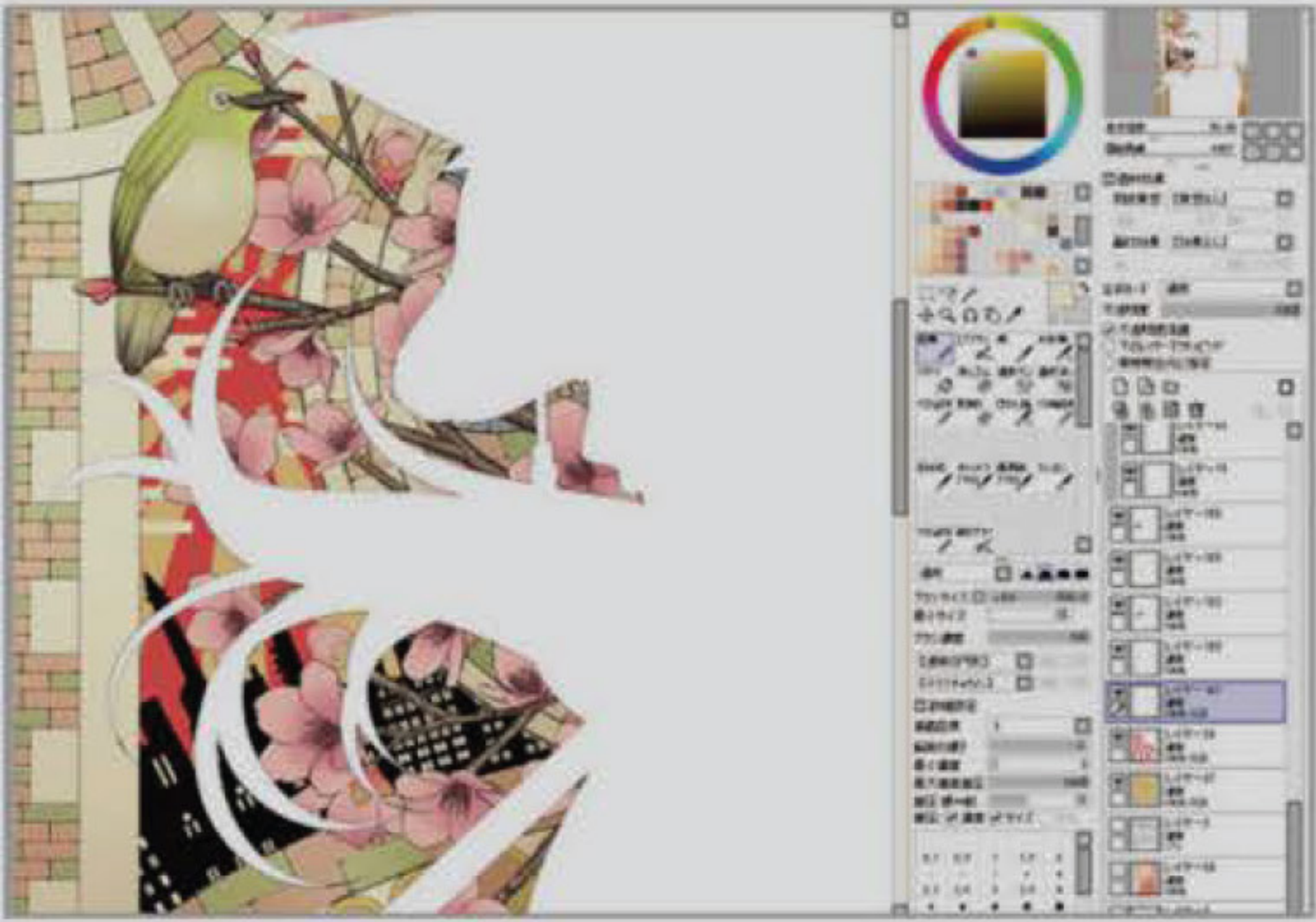
5　梅を塗ります。中心部分に影が入るように色を置き、水彩で延ばしました。また、フチ部分に明るい色を入れることで花びらの厚みを表現しました。

6　枝を塗る際は、影よりハイライトで質感を表現します。明るくなる部分に細かくハイライトを入れることで、枝特有の凸凹具合を表現します。

7　後ろの部分が寂しく感じるので、影絵と旭日旗、雲を入れました。自分の好きな要素なので結構な頻度で使ってしまいます。

8　遠近感を出すため、奥にある要素に背景色を入れて擬似空気遠近法とします。それっぽく見えれば成功です。これにて背景の塗りも終了です。

5

Apply plum. I put the color so that the shadow is in the center part and extended it with watercolors. In addition, the thickness of the petals is expressed by adding a bright color to the edges.

shadows

When painting the branches, use highlights rather than to express the texture. By finely highlighting the brighter areas, the unevenness peculiar to the branches can be expressed.

7

The back part feels lonely, so I added silhouettes, the rising sun flag, and clouds. It's one of my favorite elements, so I use it quite often.

8

In order to create a sense of perspective, the background color is added to the elements in the background to create a pseudo-air perspective. If it looks like it, it's a success. This completes the painting of the background.

STEP 5 仕上げ

1

仕上げに入ります。顔が平面的だったので頬紅を入れて化粧をします。ハイライトも入れることで顔に丸みが感じられるようになりました。

2

更に目元にメイクをします。顔部分の線画の色をトレースし、筆でまぶたや目元をなじませる感じで塗っていきます。まつげを加筆したり、まぶた部分にマスカラを入れました。

3

更に眉やまつげの端部分に肌の影色を筆でグラデーション風に入れます。これにより、目元のパーツを肌になじませることができます。顔部分はこれで完了です。

4

細い髪の毛の表現を描き込みます。線画の上にレイヤーを作り、暗い部分や明るい部分の色をとって鉛筆で一本一本描画していきましょう。消しゴムで毛先の透明度を少し削ることで透明感も表現できます。

STEP 5 finish

1 I'm going to finish. Since my face was flat, I used blush to make up. Adding highlights will give your face a rounder look.

2 Also apply makeup to your eyes. Trace the color of the line drawing of the face, and use a brush to blend the eyelids and eyes. I added some eyelashes and put mascara on my eyelids.

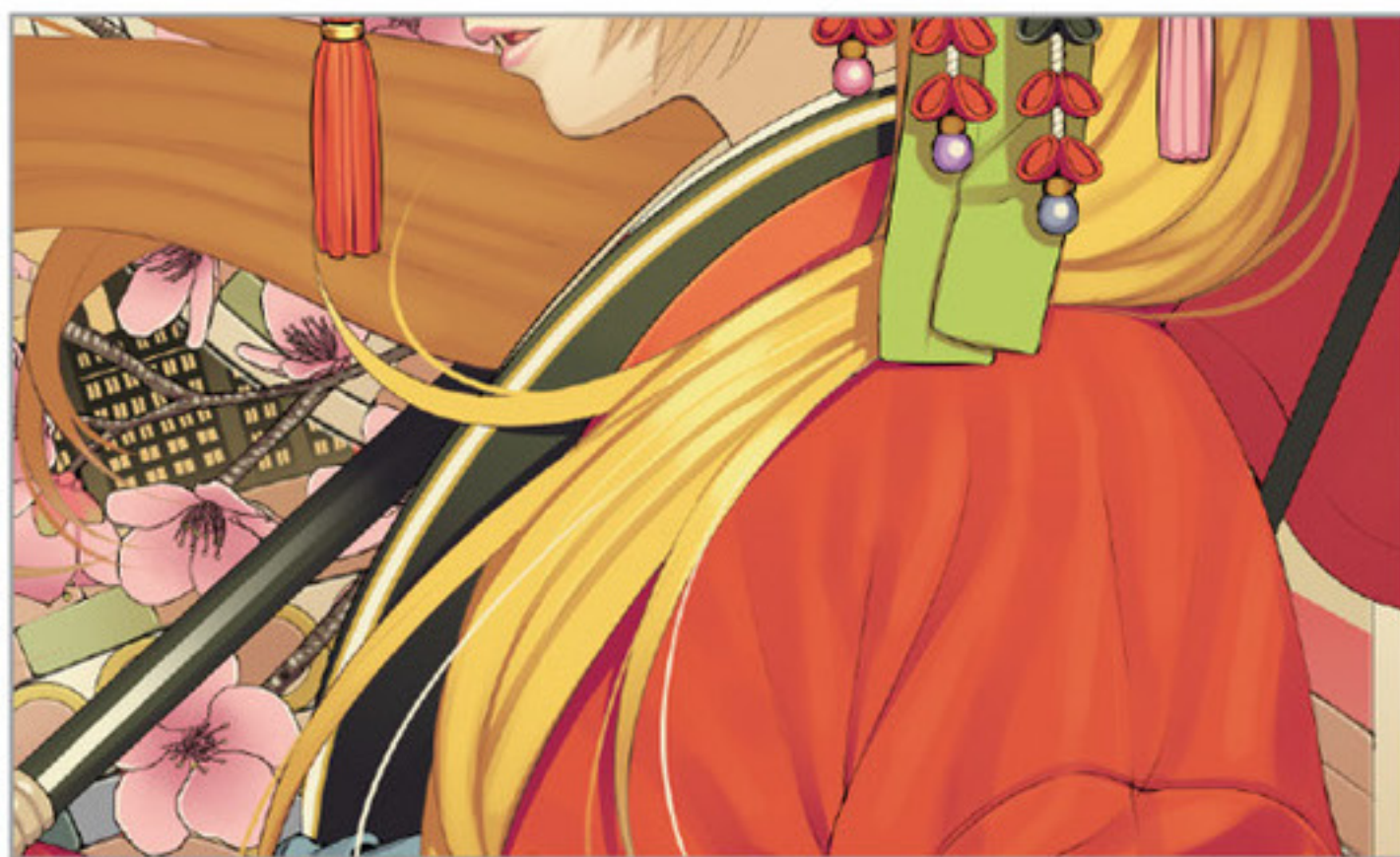
of In addition, apply the shadow color of the skin to the ends the eyebrows and eyelashes with a brush in a gradation style. This allows the parts around the eyes to blend into the skin. The face part is now complete.

4 Draw the expression of the thin hair. Make a layer on top of the line art, take the color of the dark and light parts, and draw one by one with a pencil. A sense of transparency can also be expressed by scraping off the transparency of the tip of the hair with an eraser.

5

狐面に模様を入れていきます。これも資料をよく見て、アレンジ等をしましょう。模様は筆ペンで塗るのがいいと思います。

6

着物の襟部分にラインを入れます。ラインのように、太さが一定の模様を書くときはペン入れレイヤーの曲線を利用するといいと思います。

7

襟のラインの影は、そのベースカラーに入れた影レイヤーを利用します。ベースカラーへレイヤーセットごとクリッピングし、その中にラインを描画したレイヤーを入れます。複製した影レイヤーを「乗算」でラインにクリッピングすることで手軽に影を入れる事ができます。乗算の色は好みで調整してください。

8

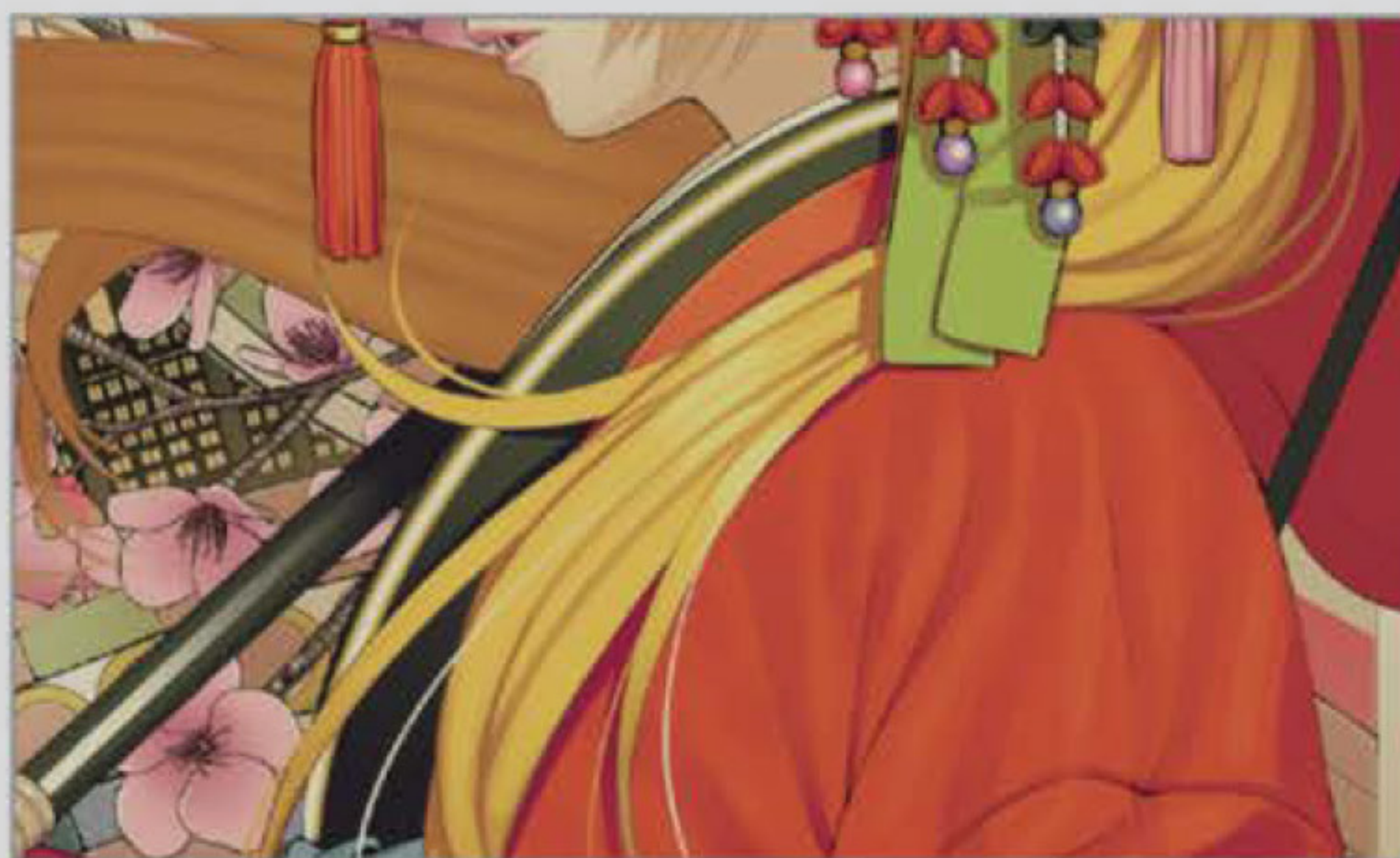
着物の襟に更に細かい模様を入れていきます。先程のラインはペン入れレーヤーで描画しましたが、今回は普通の鉛筆を使います。濃度、サイズの筆圧感知チェックを外して描くと、均一な曲線で細かい模様を描画できます。

5

I'm going to put a pattern on the fox mask. Again, read the materials carefully and make arrangements. I think it's best to paint the pattern with a brush pen.

6

Draw a line on the collar of the kimono. on the line When drawing a pattern with a constant thickness, I think it's good to use the curve of the ear.

I

The collar line shadow uses the 7 shadow layers put in the base color. Clip each base color layer set and put the layer where the line is drawn in it. You can easily insert a by clipping the duplicated shadow layer to the line with 影 "Multiply". Adjust the multiplication color to your liking.

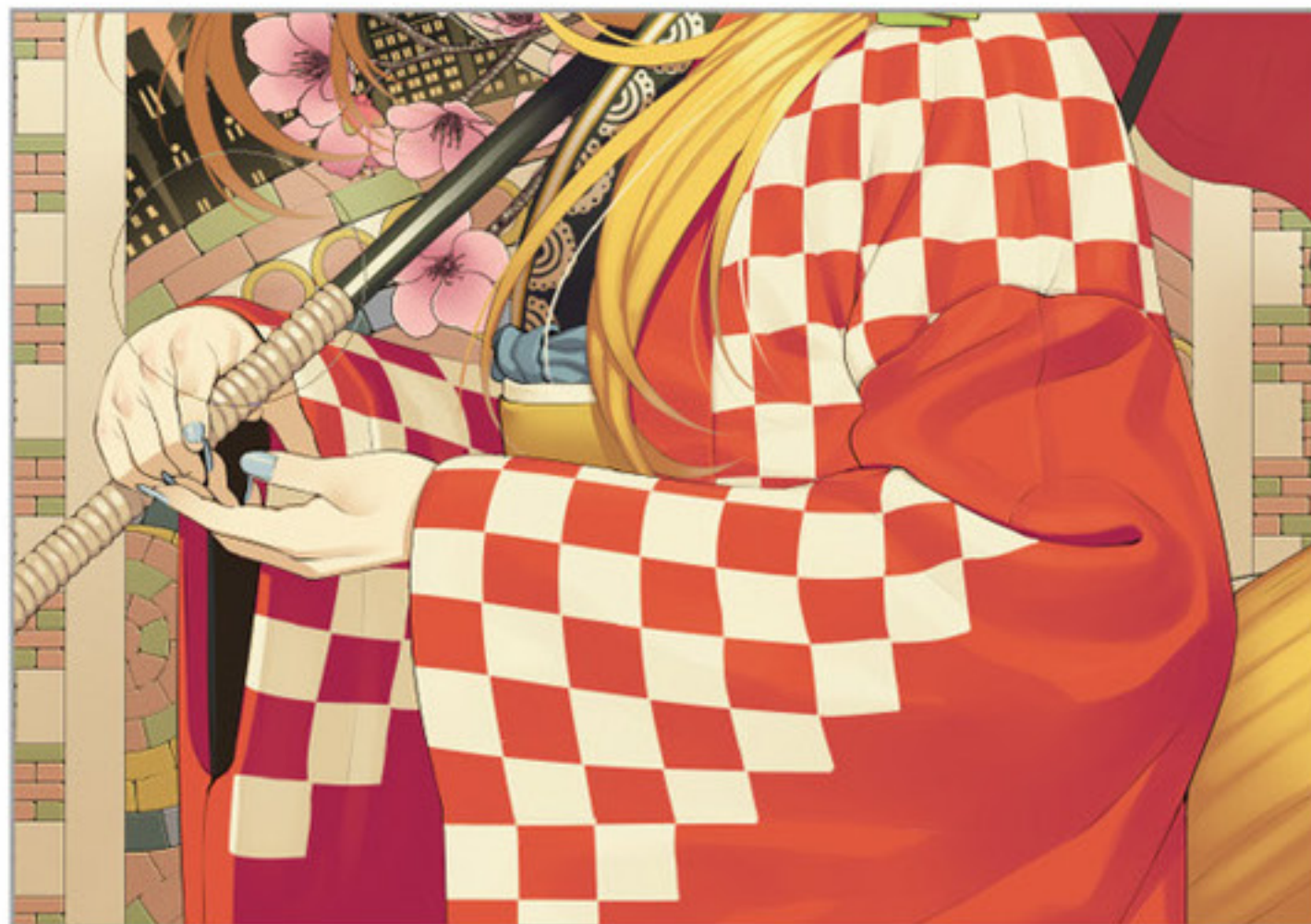
8

We will add more detailed patterns to the collar of the kimono. I used an inking layer to draw the lines earlier, but this time I will use a regular pencil. If you remove the pen pressure sensitivity check for Density and Size, you can draw fine patterns with uniform curves.

9

着物に市松模様の柄を入れていきます。基準となるラインを服のシワ等の立体に沿って、鉛筆で入れていきます。縦と横のラインはそれぞれ別レイヤーにしたほうが調整しやすいです。

10

自動選択（色差部分、キャンパス）で四角の中を選択し塗りつぶして行きます。影塗りについては、7のようにベースカラーの影レイヤーを利用しましょう。

11

かざす手に合わせて花びらを入れます。ここではわかりやすいよう、背景を塗りつぶしてあります。

12

その他全体に模様入れや調整を行い、ひとまず仕上げは終了です。

9

We will add a checkered pattern to the kimono. standards and

With a pencil, draw a line along the three-dimensional shape such as wrinkles on the clothes.

I will put it in. Separate vertical and horizontal lines

Ears are easier to adjust.

(color

Select 10 in the square with automatic selection

difference part, canvas) and fill it. For

shadow painting, use base color shadow layer

like 7.

Here

Put the petals in line with your hand.

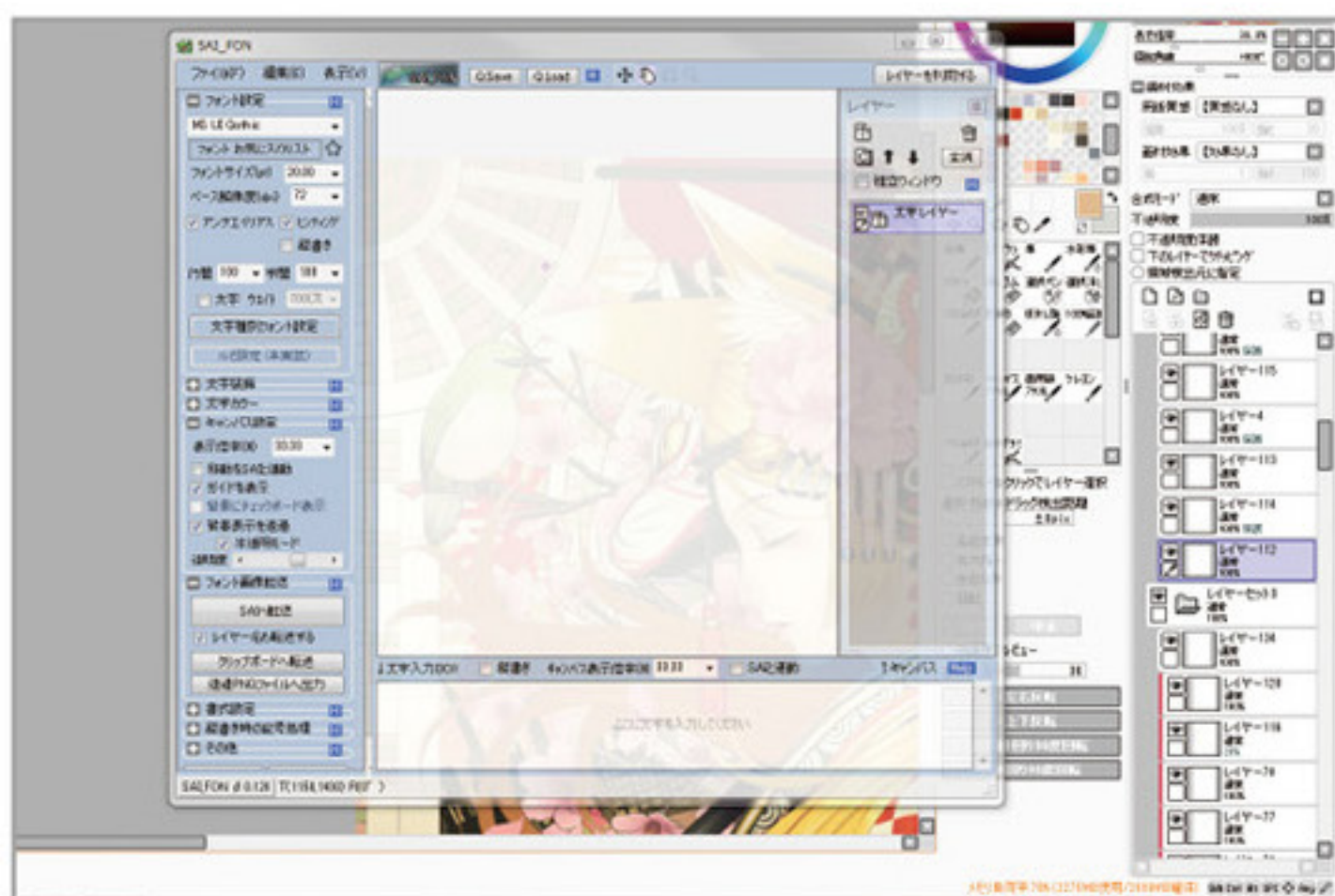
11 has a solid background for clarity.

is

After adding patterns and adjustments to the rest, 12 Finishing

finished for the time being.

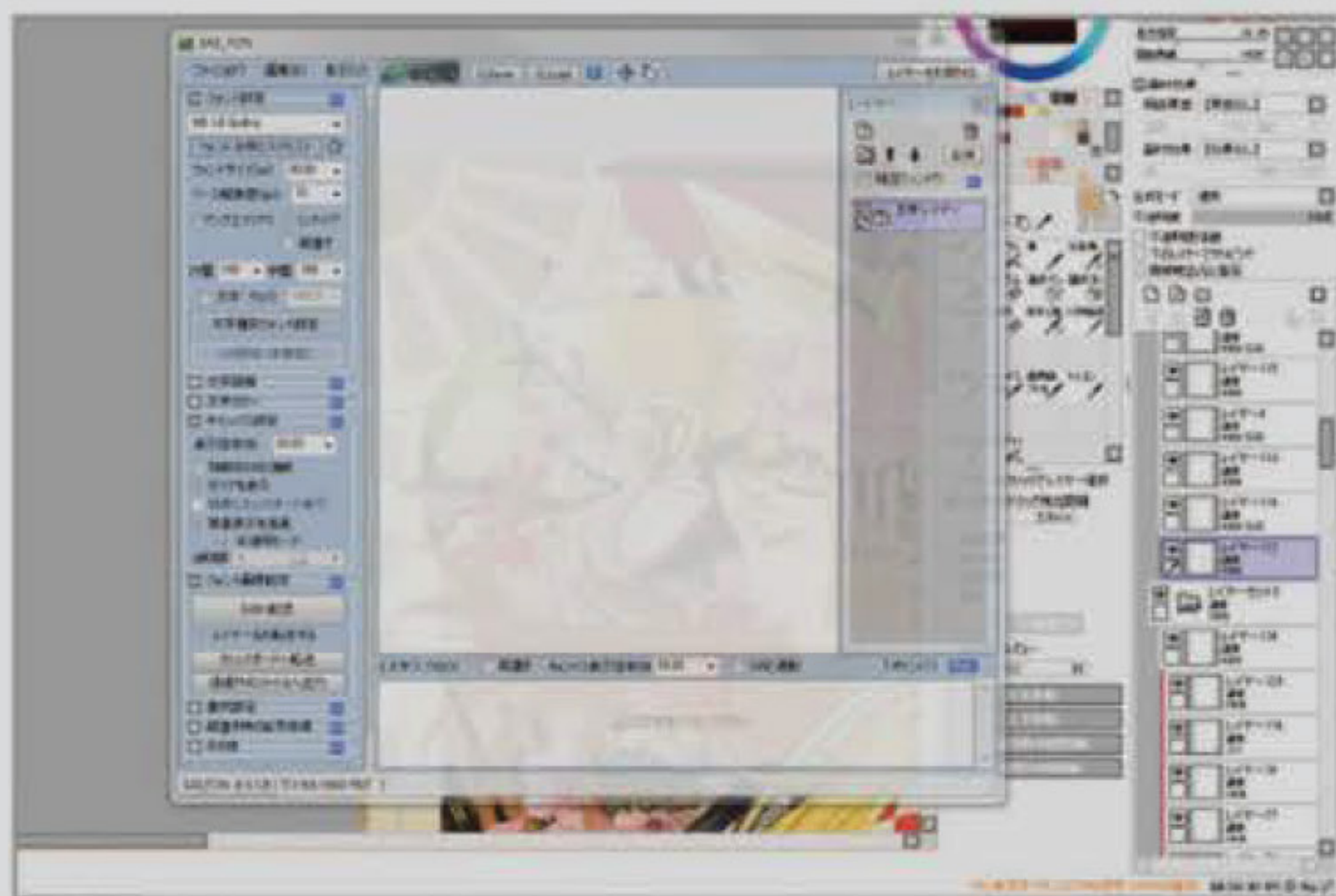
STEP 6 効果をつける

1 アクセントとしてイラストに文字を入れます。SAIにはフォント機能がありませんが、SAI_FONというフリーウェアのアプリケーションを使うことで、文字を入れらます。
ダウンロードの方法、詳しい使い方などはSAI_FONのサイトを参照してください。
http://onix.moe.hm/SAI_FON.html

2 文字部分に枠もつけてみました。平面なので擬似的に光を入れます。

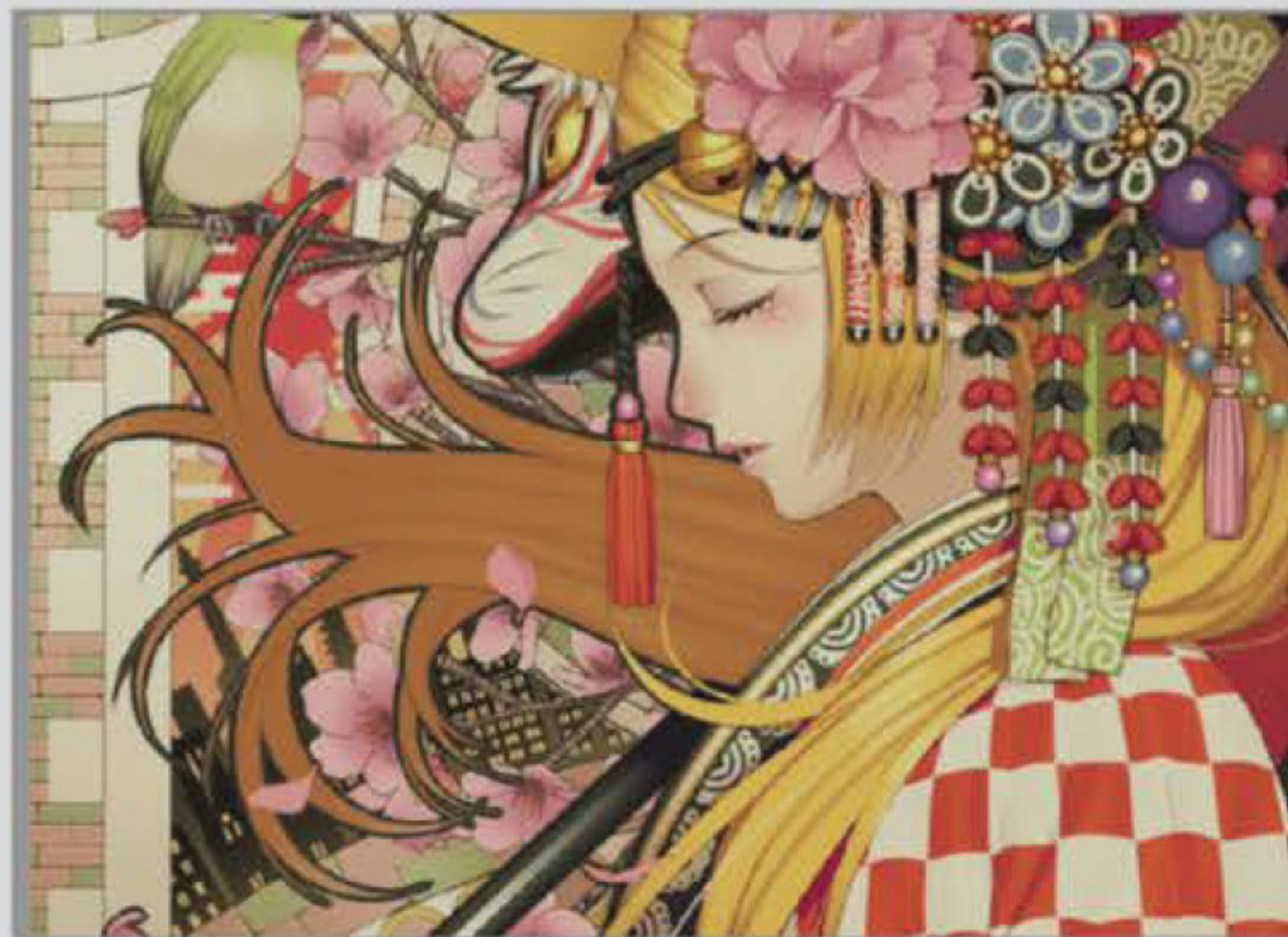
3 そのままだと文字がイラストに埋もれ気味なので、枠周りにフチをつけることにします。描画されているレイヤーもしくはファルダをアクティブにして、そのまま上から自動選択します。選択タブより1ピクセル拡張を数回繰り返し、フチの太さを選び、目的のレイヤーの下にレイヤーを作って白等で描画しましょう。

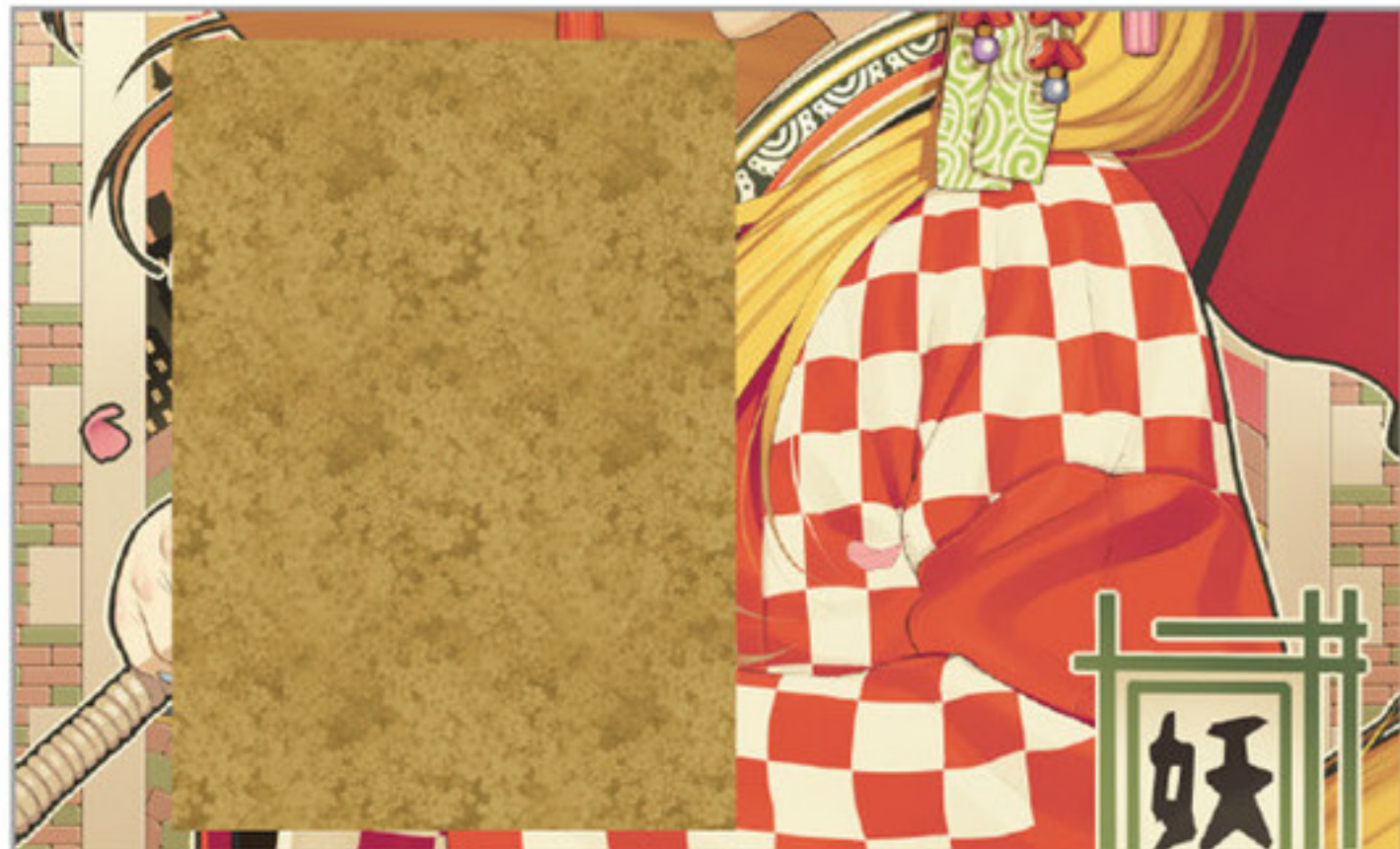
4 同じようにキャラにもフチを入れました。黒でフチを入れた後、更に白でフチを入れています。毛先など、細かい部分は綺麗に拡張してくれないので、ペン等で自分で調整しましょう。これでキャラ部分がはっきりわかるようになりました。

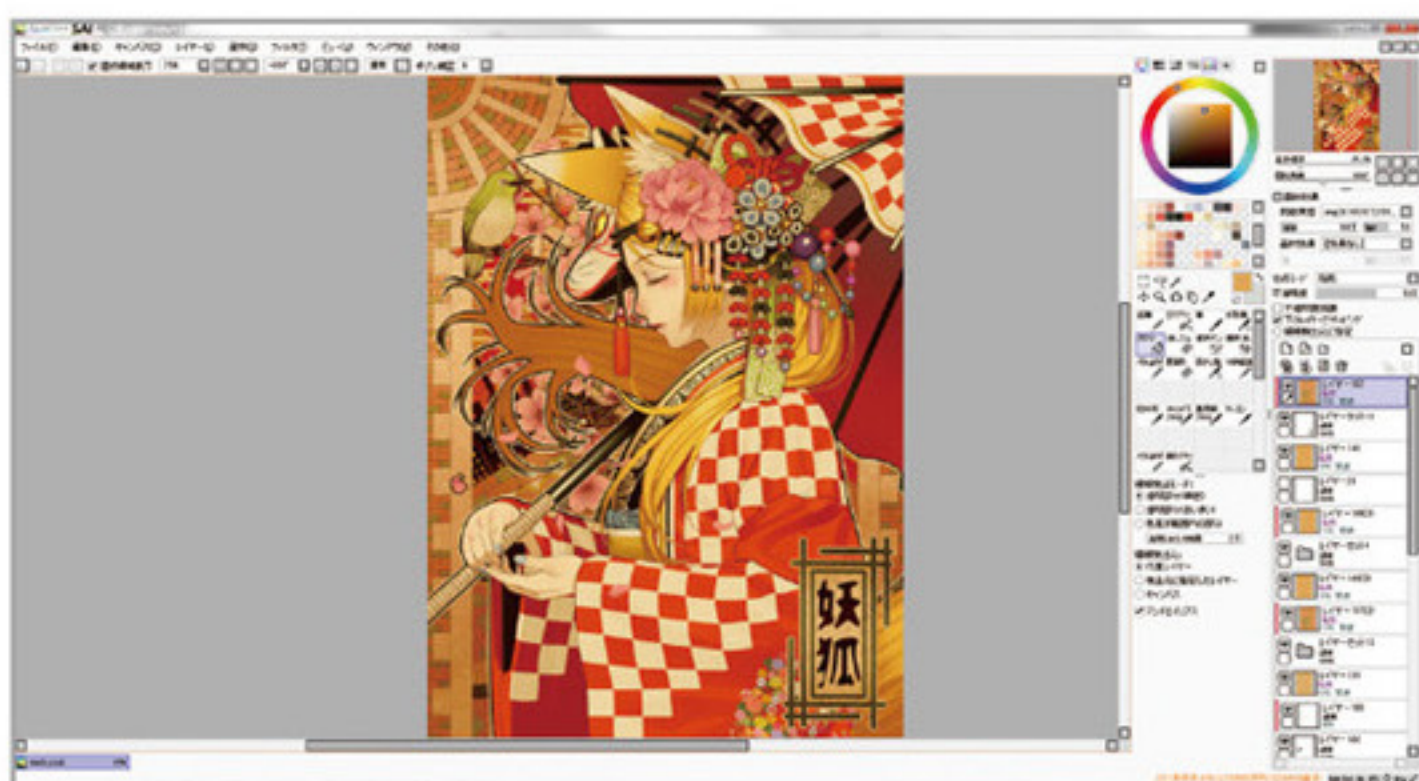
STEP 6 add effect

1 Add text to the illustration as an accent. SAI does not have a font function, but you can insert characters by using a freeware application called SAI_FON. Please refer to the SAI_FON site for details on how to download and how to use. http://onix.moe.hm/SAI_FON.html

2 I also added a frame to the text. Since it is a flat surface, artificial light is put in.

3 If you leave it as it is, the text will be buried in the illustration, so I will add a border around the frame. Activate the drawn layer or folder and automatically select from above. Repeat 1 pixel expansion several times from the selection tab, select the thickness of the border, create a layer under the target layer and draw with white etc.

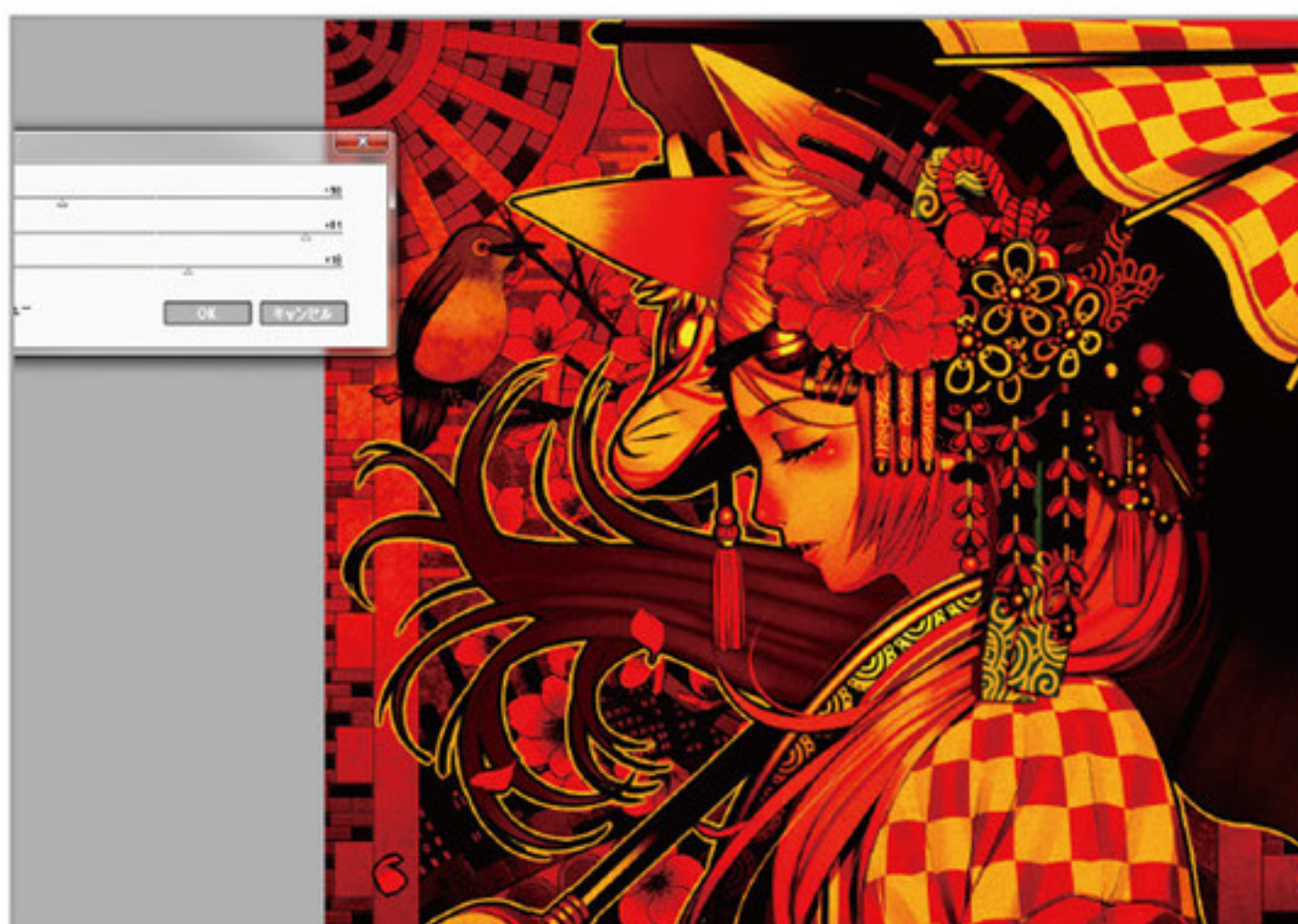
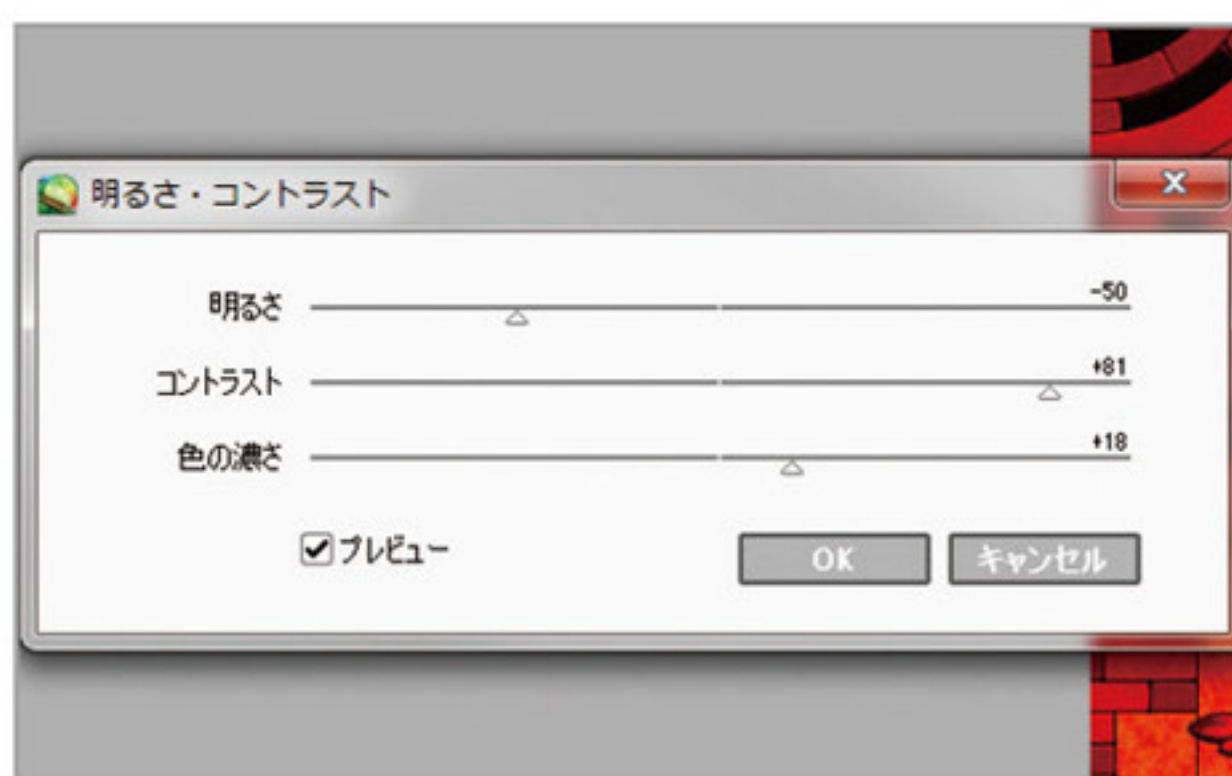
4 I also added borders to the characters in the same way. After adding a border with black, I added another border with white. Fine parts such as the tips of the hair will not be expanded neatly, so adjust it yourself with a pen or the like. The characters are now clearly visible.

5

次はテクスチャを使っていきます。適当にベタ塗りをしたレイヤーで、用紙質感の部分を色々変えてみると、テクスチャが出てきます。テクスチャはデフォルトのもの以外に、自作したり、ネット上でいろいろな種類のテクスチャを配布しているので、ぜひ導入してみましょう。

6

背景や人物ごとに、陰影効果でテクスチャを入れていきます。陰影はいわゆる焼きこみ効果にあたり、乗算よりも濃い感じに色を載せることができます。

7

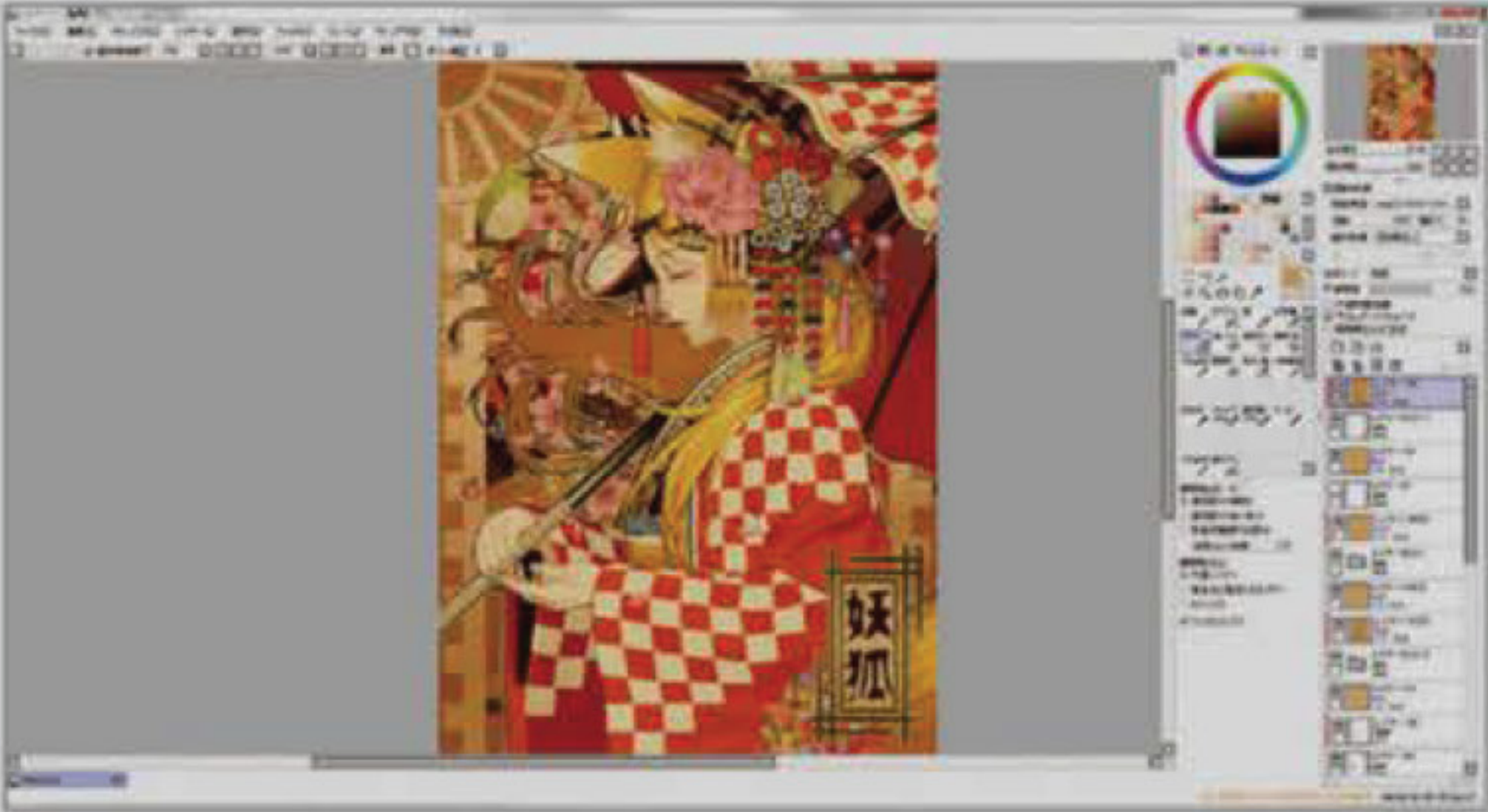
上からグラデーションで光を薄く入れます。グラデーションについても、用紙質感のグラデーションを一度外部出力してから直接貼りこむことで、角度変更等自由に使うことができます。

8

光り輝いて見えるよう、グロー効果を入れます。複製した原画の明るさコントラストのパラメータを、図のようにいじって、効果の具合を調整します。この段階で明るくなってる部分が光ります。黒い部分は光りません。

5

Next we will use textures. If you change the texture of the paper on a layer that has been solidly painted, the texture will appear. In addition to the default textures, you can create your own textures or distribute various types of textures on the Internet, so let's introduce them.

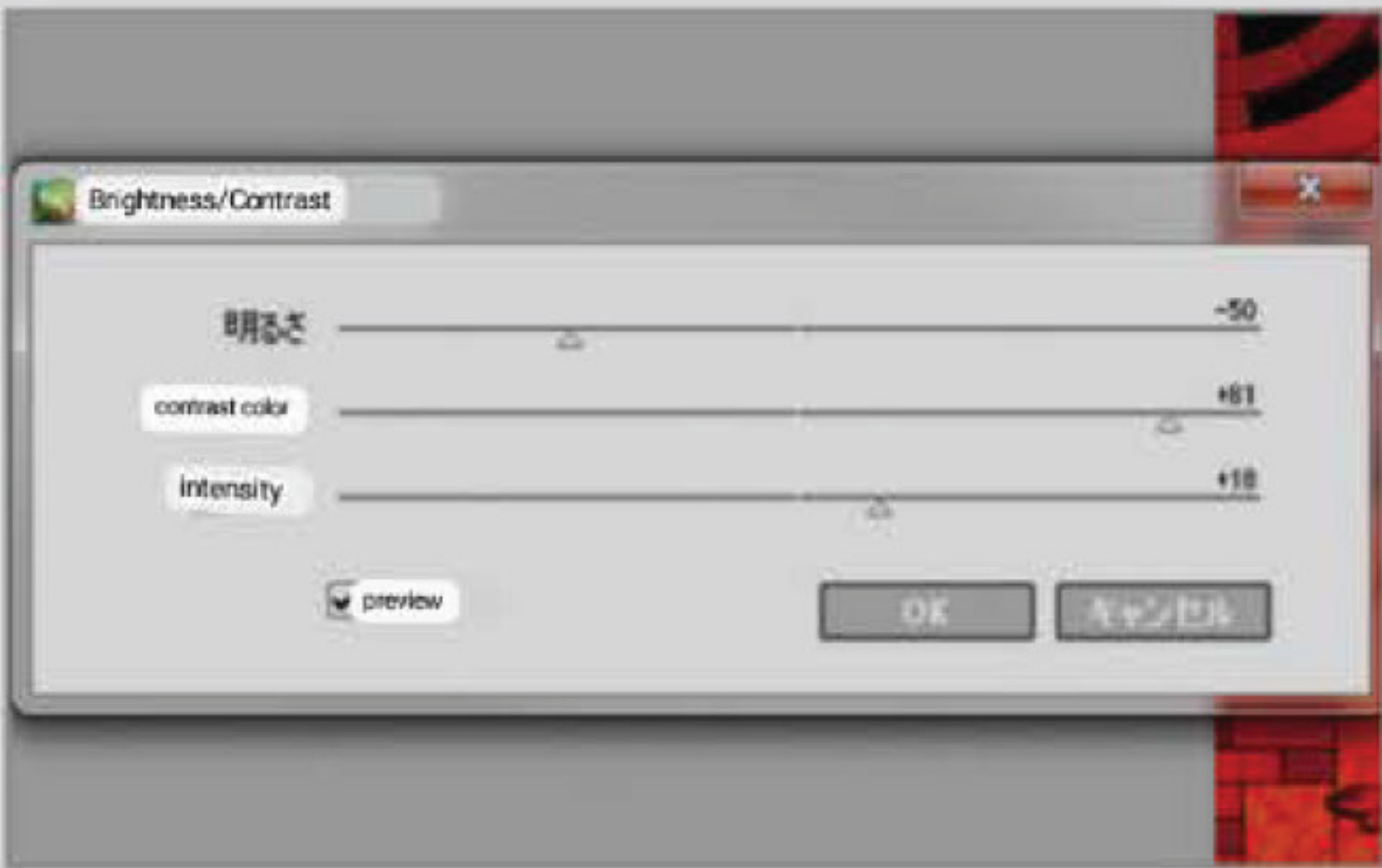
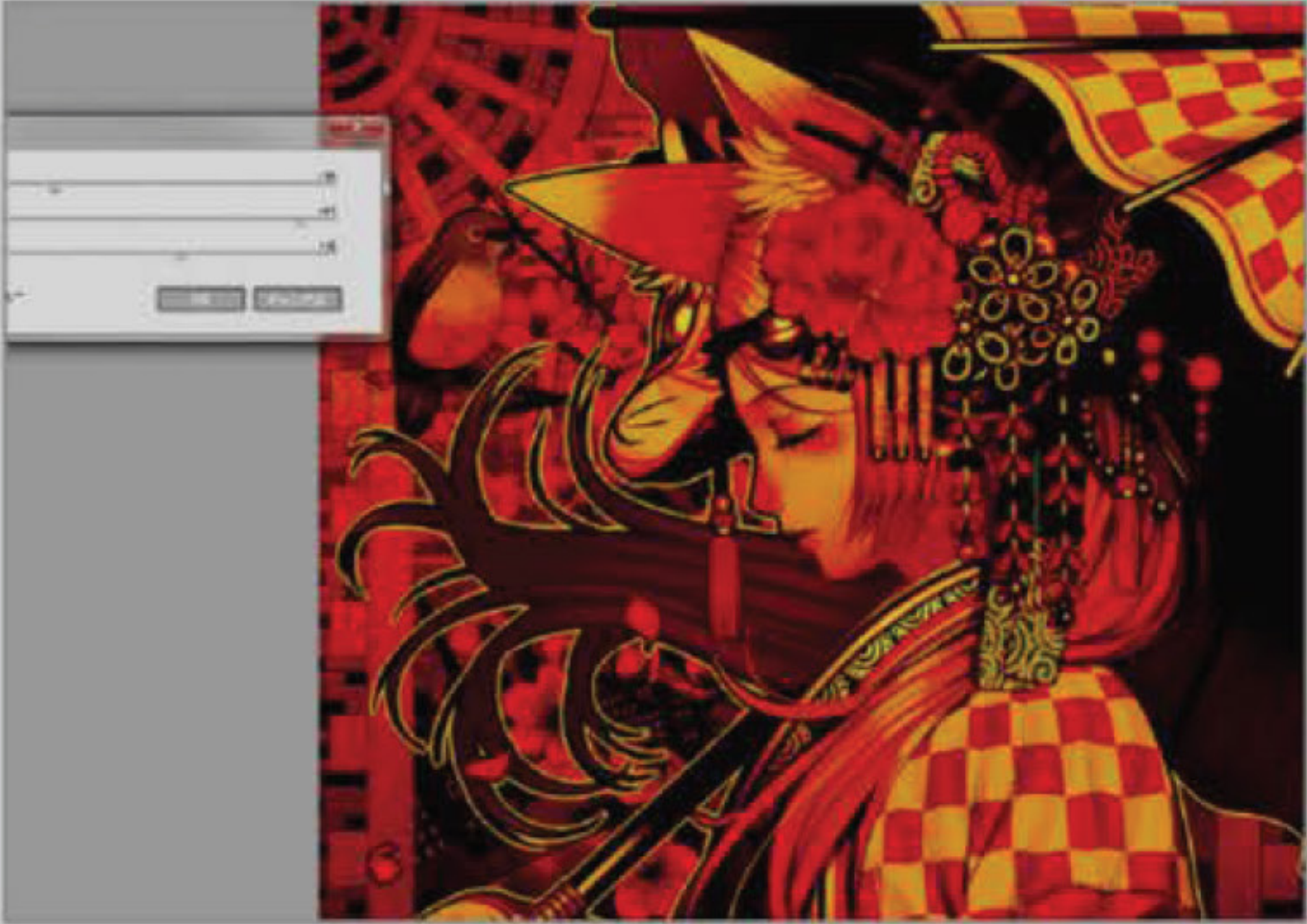
added

For each background and person, textures are with 6 shading effects. Shading is a so-called burn-in effect, and can give a darker color than multiplication.

can

Add light from the top with a gradation. Gradation also be used freely, such as by changing the angle, by outputting the gradation of paper texture once and pasting it directly.

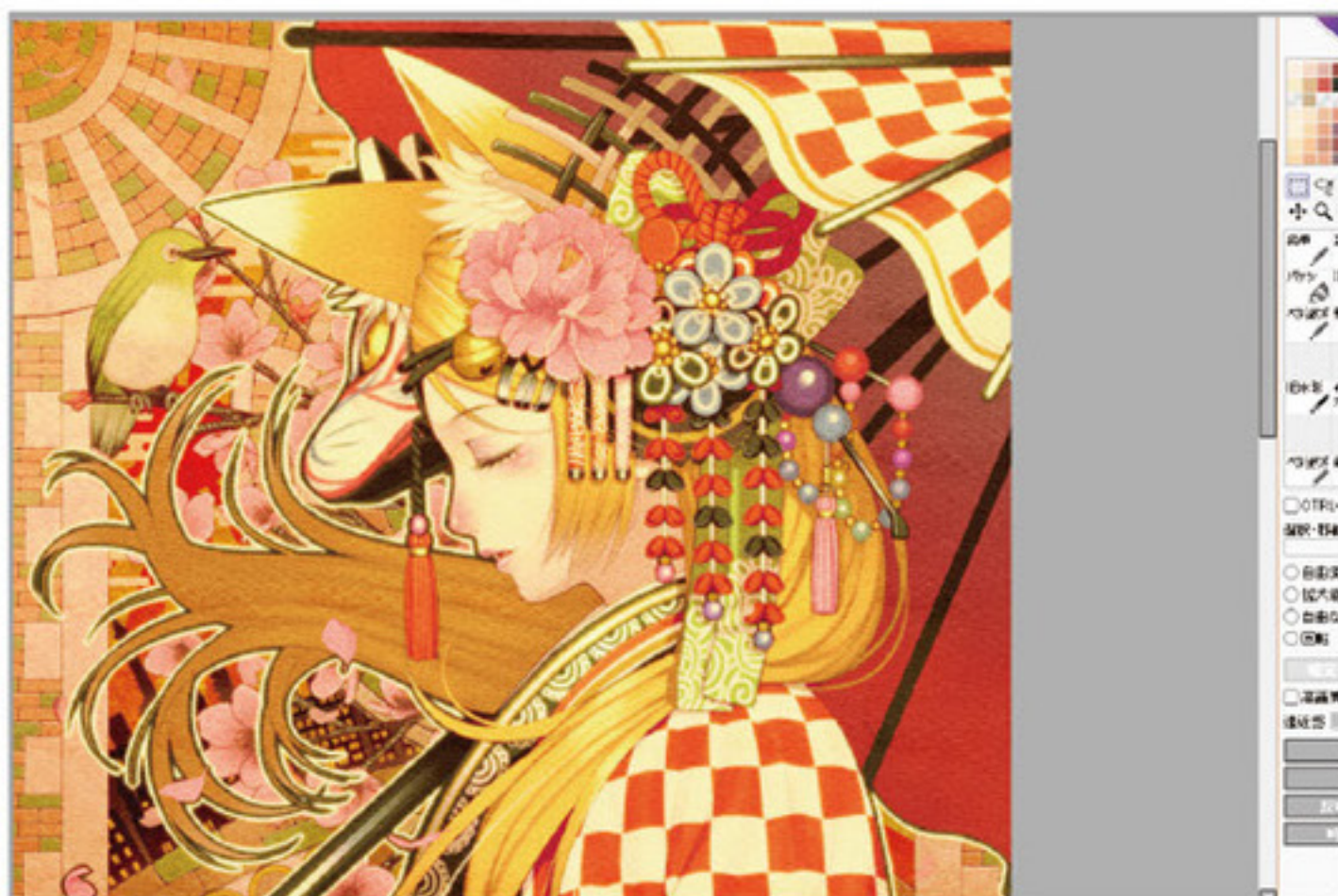
brightness

Add a glow effect to make it look shiny. 8 Adjust the and contrast parameters of the duplicated original image as shown in the illustration to adjust the effect. The part that is bright at this stage will shine. Black areas do not glow.

Brightness/Contrast
明るさ -50
contrast color +81
intensity +18
preview
OK キャンセル

9　SAIにはぼかし機能がないので、力技を使います。色合いを調整した原画をいったん縮小し、その後、元通りに拡大することでイラストがボケた感じになります。縮小のサイズをに小さくすればするほど、ボケ味は強くなるのでお好みで調整してください。

10　ぼかしたレイヤーを一番上に置き、レイヤー効果をスクリーンにすることで、グロー効果の完了です。光具合は、不透明度をいじって、調整してください。

レイヤー148
スクリーン
100%
レイヤー147
オーバーレイ
49%　保護
レイヤー137
陰影
59%　保護　質感

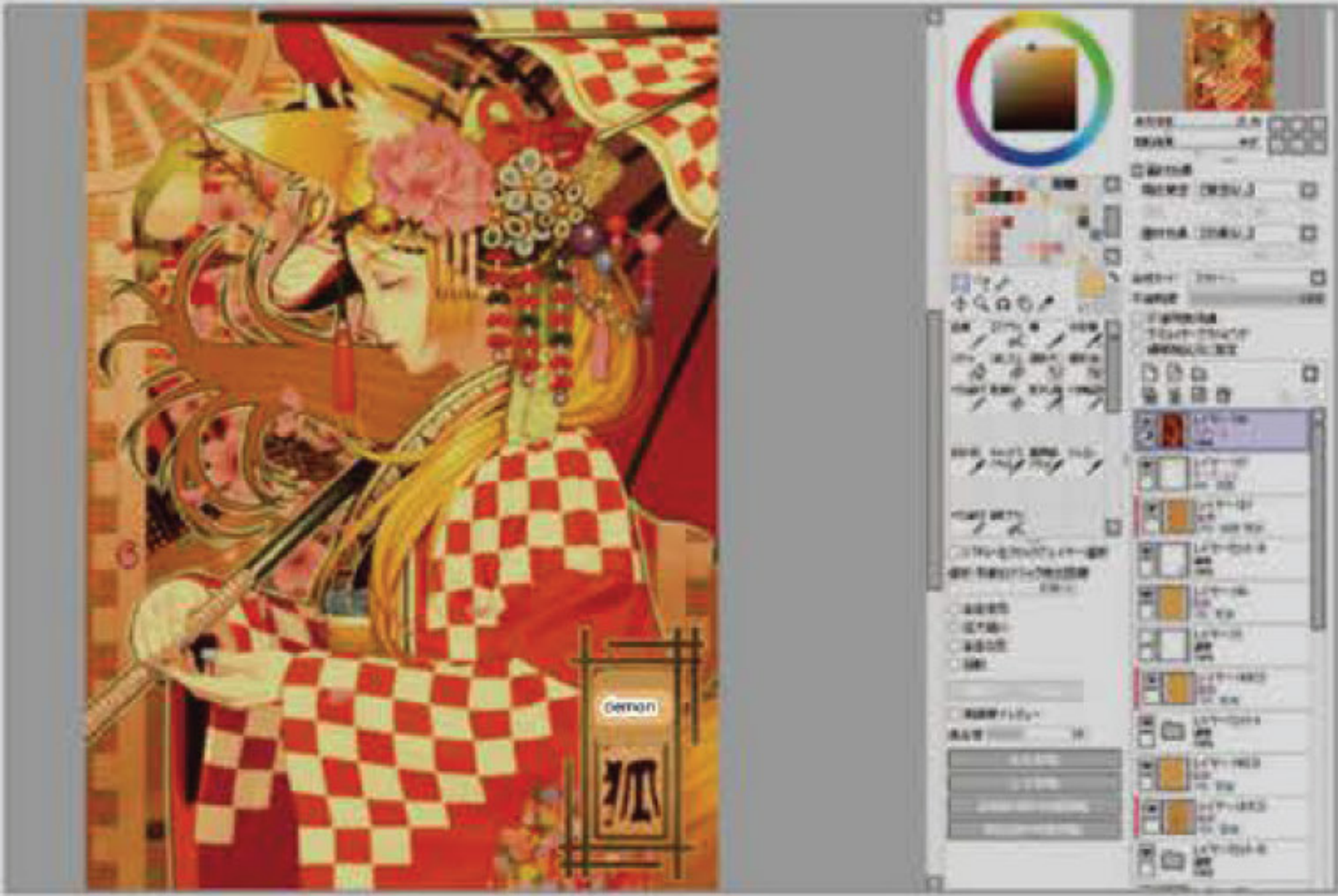
11　そこへ、更にテクスチャを重ねます。全てのレイヤーを統合し、原画の用紙質感を変更します。不透明度を変えてテクスチャをのせて、具合を調整します。

12　最後気になる部分を調整し、再び全てのレイヤーを統合。コントラスト等の色調整をしてイラストの完成です。

9

SAI doesn't have a blur function, so I use brute force. Reduce the original image with the color adjusted, and then enlarge it back to its original size to make the illustration blurry. The smaller the reduction size, the stronger the bokeh effect, so adjust as you like.

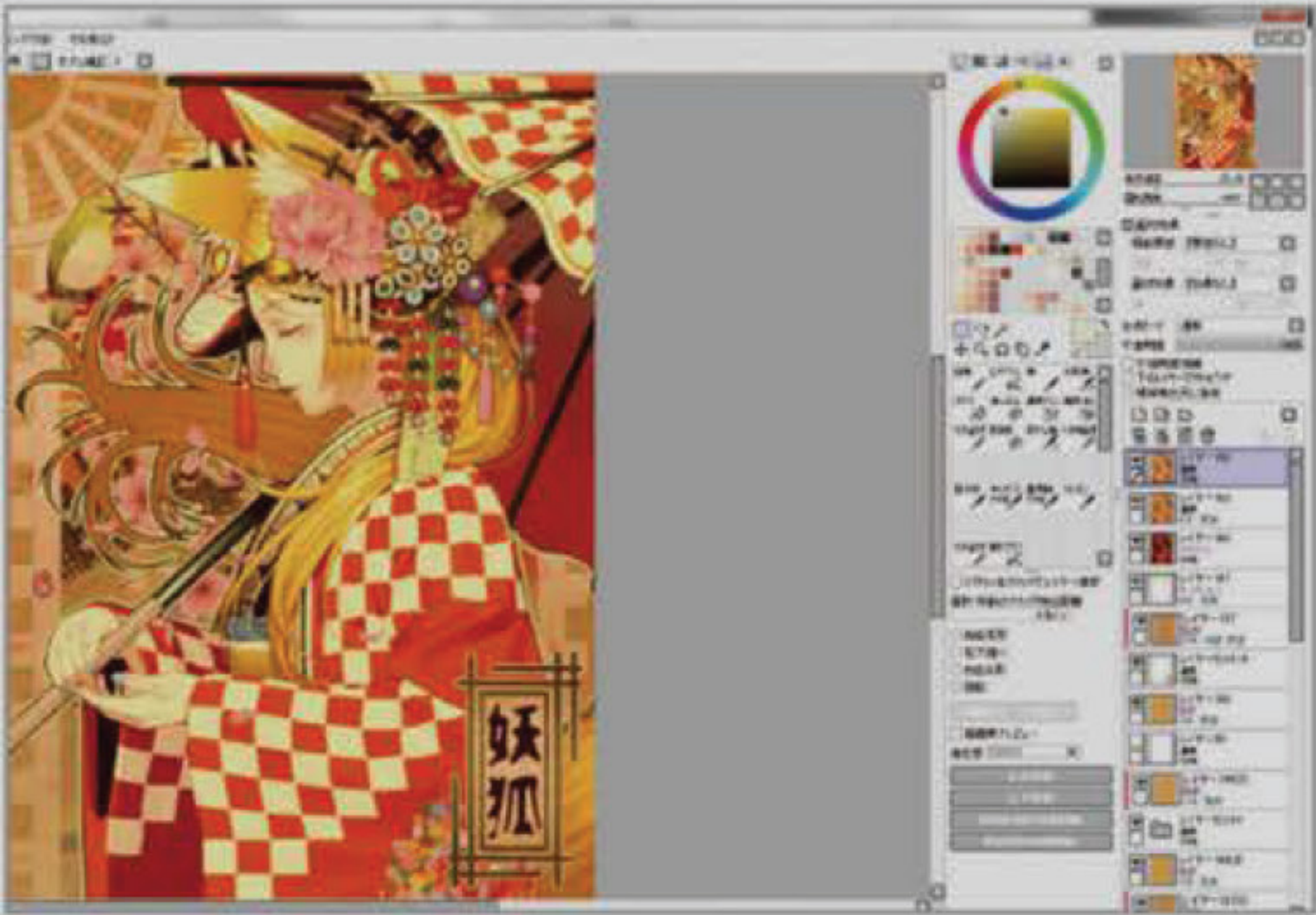
10

Put the blurred layer on top and set the layer effect to screen to complete the glow effect. Adjust the light by playing with the opacity.

Layer 148
[Screen
100%
Layer 147
Overlay
49% 保護
layer 17
陰影
59% 保護 質感

change

Add more textures to it. Combine all 11 layers and the paper texture of the original drawing. Adjust the texture by changing the opacity and applying the texture.

12

Finally, adjust the parts you care about and integrate all the layers again. The illustration is complete after adjusting the contrast and other colors.

完成!!

妖狐

Finish!!

Demon Fox

背景編

奥行きある背景を使ったイラストのメイキングです。遠近法を踏まえた下絵の描き方や、キャラクターデザインにもとづいた人物の描き方のほか、背景の素材感を出す方法も紹介しています。建物の木材や石材の質感や、水面の描き方にも注目です。

background edit

This is the making of an illustration using a deep background. In addition to how to draw a rough sketch based on perspective, how to draw a person based on character design, and how to bring out the texture of the background. Also pay attention to the texture of the wood and stone materials of the building, and the way the water surface is drawn.

STEP 1 イメージを決める

1

最初に描きたいものを簡単に描き起こします。

テーマは「中華」「天使」です。

筆は書き味がよいので平筆を使用しています。

細かくは描きこまず、全体が見える表示倍率で作業をしていきます。

この時点で、多少パース（遠近法）を意識して描いておくと、清書の際に困らなくてよいです。

STEP 2 パースをとる

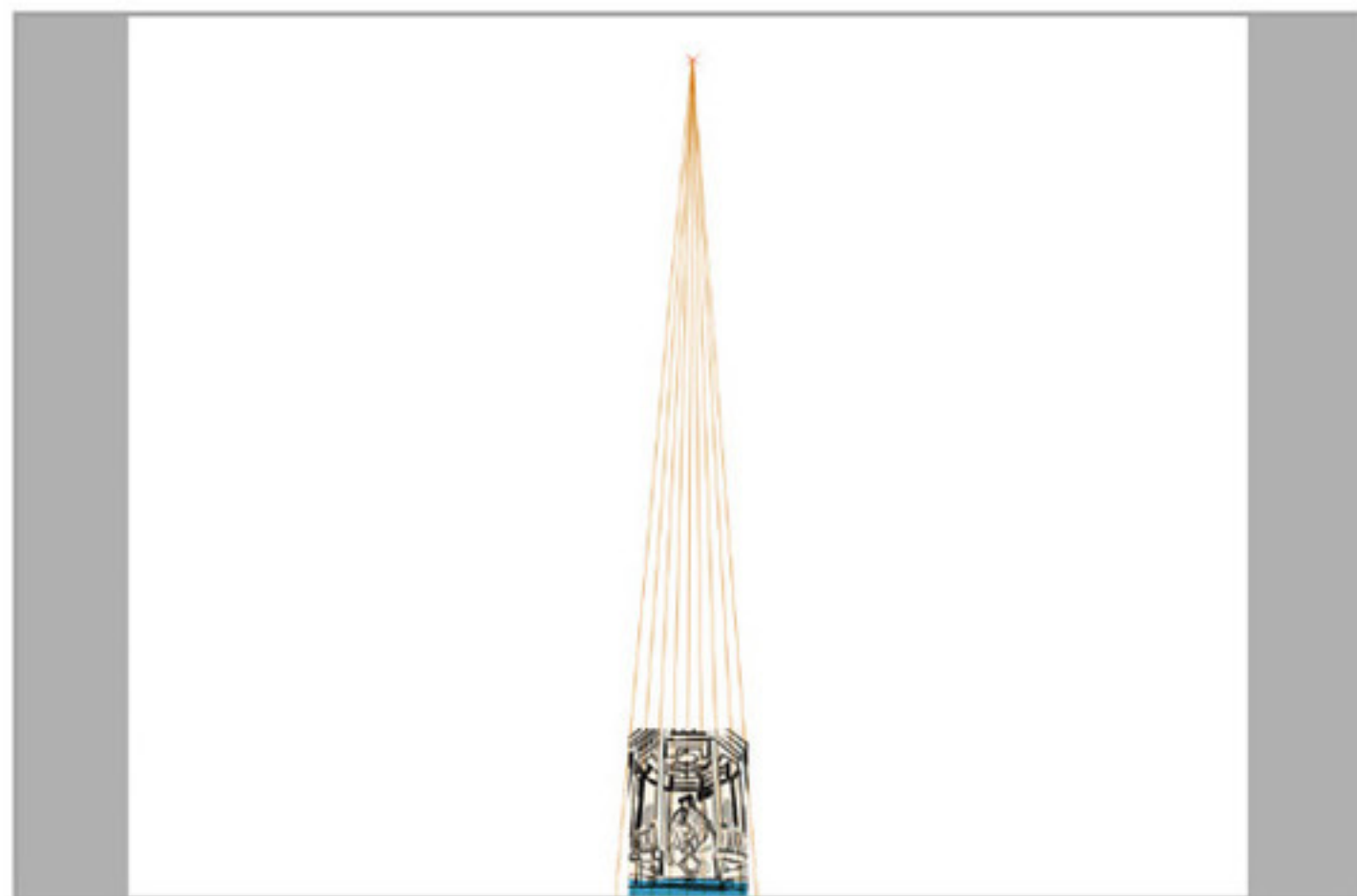
1

遠近感のある絵を描く際、遠近法（パース）に基づいた補助線を引いてから行うと便利です。これをパースをとるといいます。

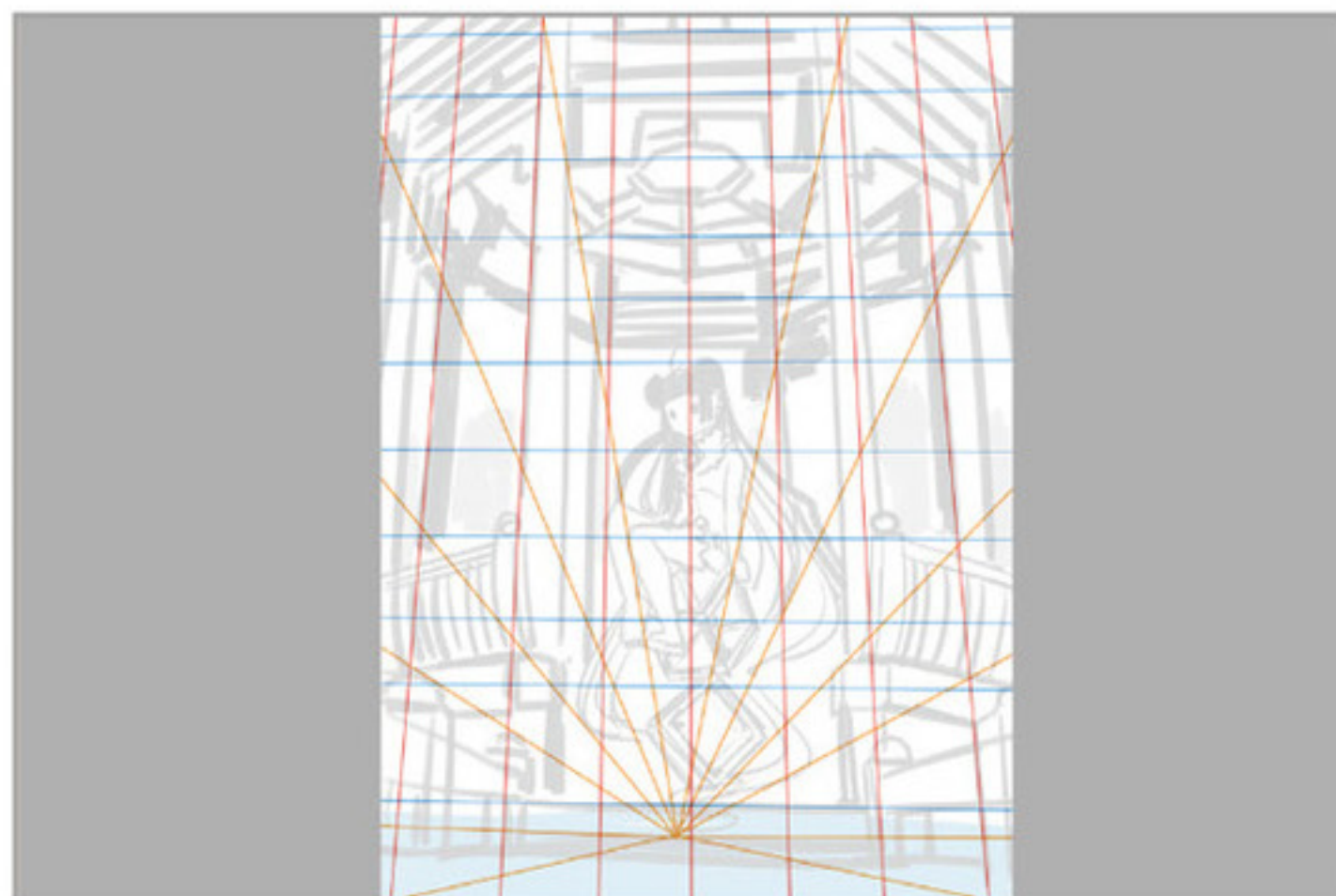
SAIにはパース機能がないのでペン入れレイヤーの「折線」を使用して線を描いていきます。

頂点をとり、ペン入れレイヤーでパースをとっていきます。

写真のようにイラストキャンバスを縮小して、ある程度小さくしたらパースをとるためにキャンバスを大きくします。

この方法で同様に残り2点のパースもとっていきます。

2

パースを取り終わったら、イラストのキャンバスサイズを戻します。ただし、このまま作業を進めてしまうと、画面外にパースの補助線が残って、ファイルの容量が増えてしまうので、イラストキャンバス全体を選択、画面上部の「キャンバス」から「選択領域の大きさで切り抜く」で画面外の補助線を消去します。

基本は3点しかパース線をとっていませんが、作業を進めてパースがよくわからなくなった場合は、1の方法で再度必要なパースを取り直しています。

STEP 1 decide the image

1

Simply draw what you want to draw first. The theme is "Chinese" and "Angel". I use a flat brush because it feels good to write with.

At a display magnification that allows you to see the whole without drawing in detail I will work. At this point,

I'm somewhat conscious of the perspective (perspective)

If you draw it, you don't have to worry about making a clean copy.

通常 AARH

brush size ×1.0 80.0

minimum size 3%

brush density 100

平筆 50

[no texture]

22

12

Maintain opacity

STEP 2 take a perspective

1

When drawing a picture with a sense of perspective, it is convenient to draw auxiliary lines based on perspective.

This is called taking perspective.

Since SAI does not have a perspective function, I will draw the line using the "Polyline" on the pen drawing layer

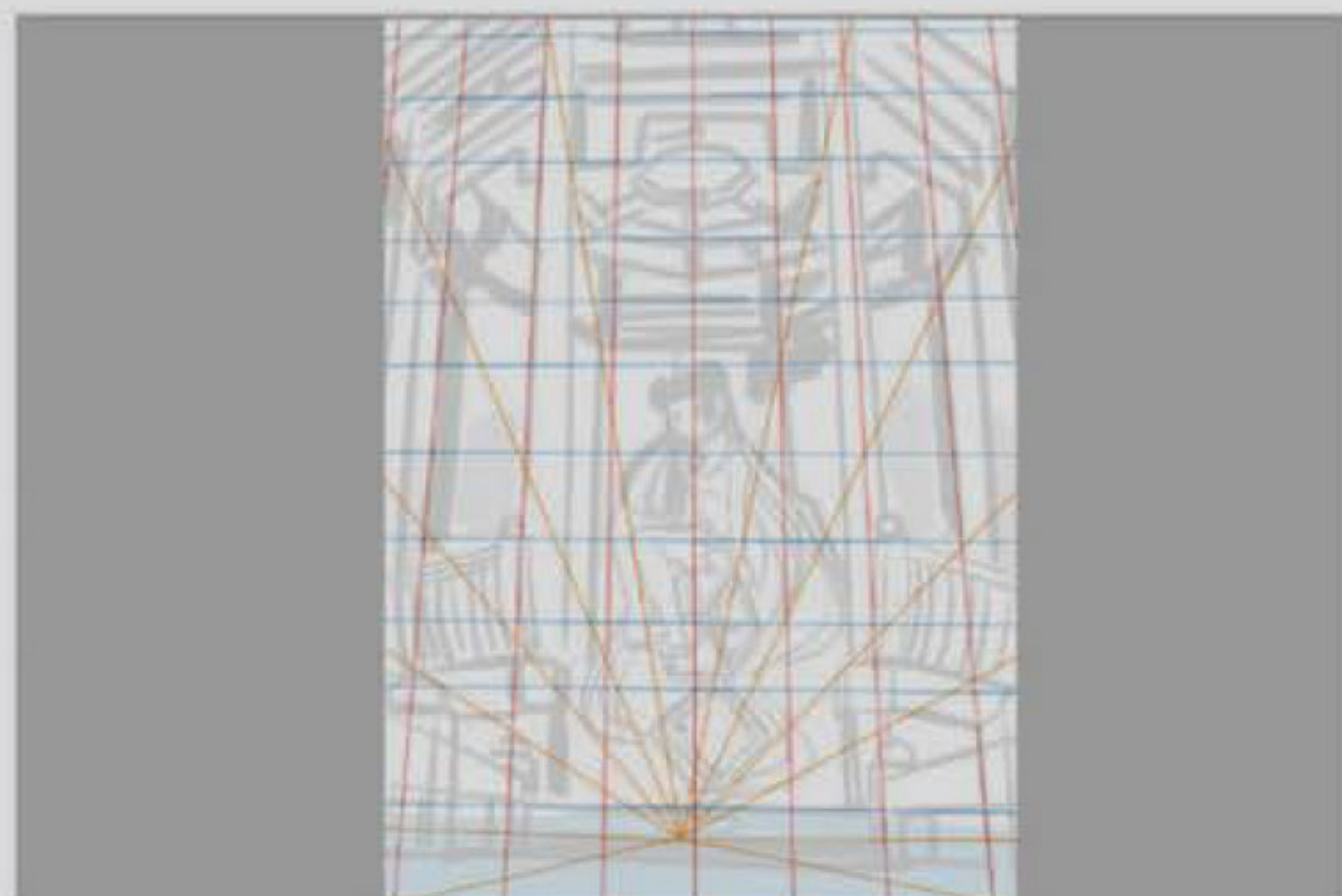
1. Take the vertices and take the perspective on the inking layer.

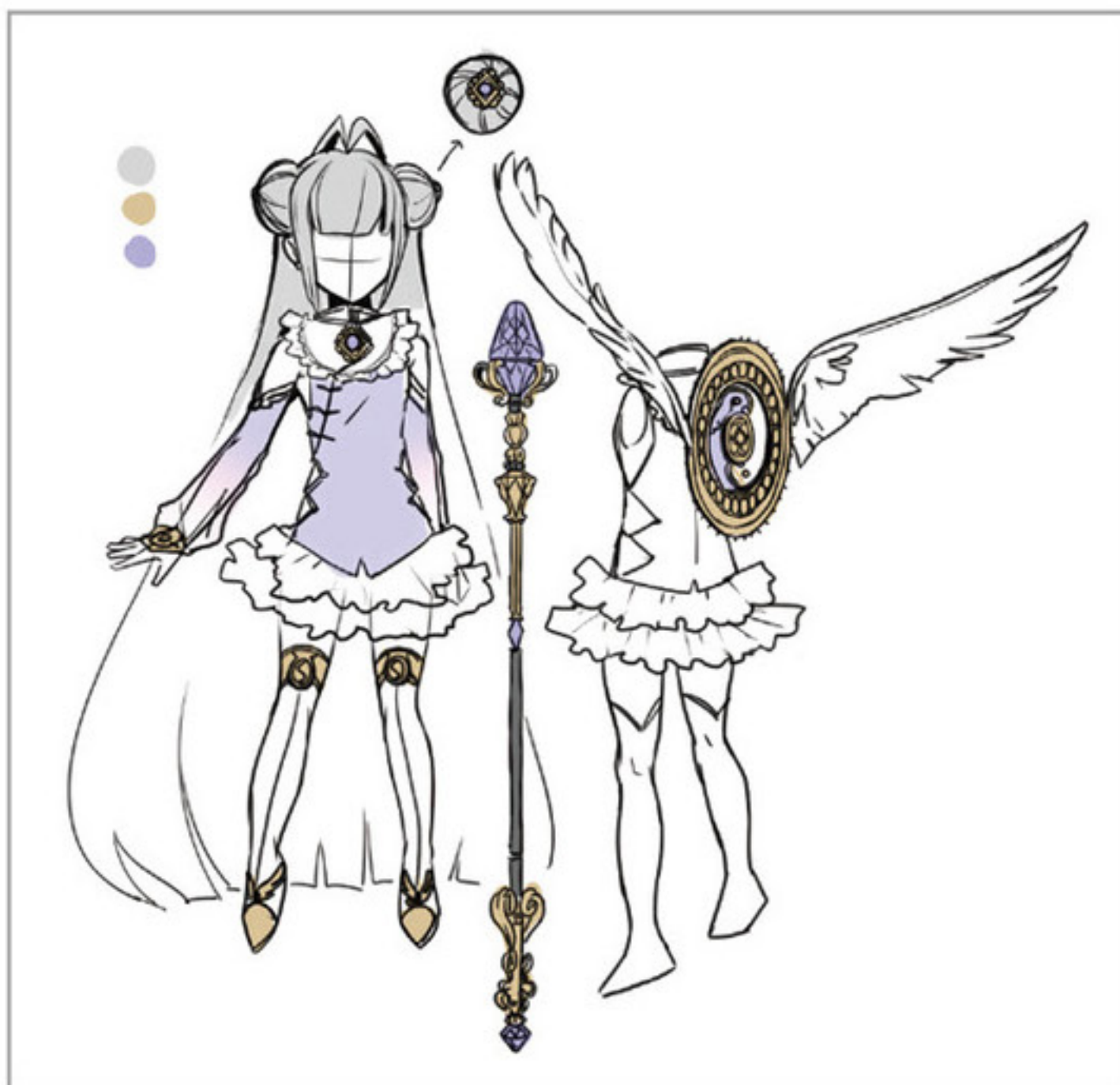
Reduce the illustration canvas as shown in the photo, and when it is reduced to a certain extent, enlarge the canvas to get a perspective.

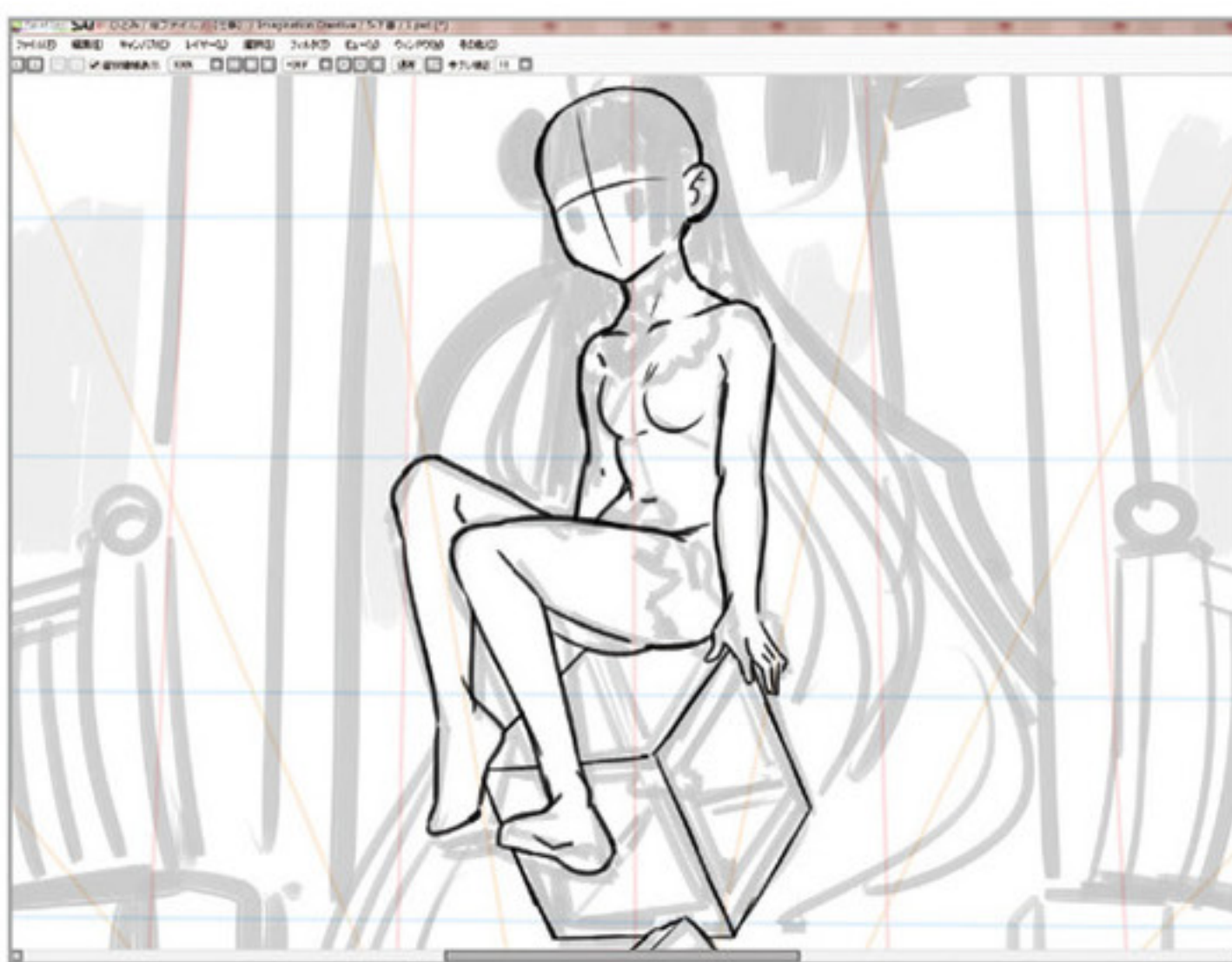
Use this method to get the perspective of the remaining two points in the same way.

2

After getting the perspective, restore the canvas size of the illustration. However, if you proceed with the work as it is, the perspective auxiliary lines will remain outside the screen and the file size will increase. "Cut out by length" to erase auxiliary lines outside the screen.

Basically, I draw only 3 points, but if I don't understand the perspective as I work, I use method 1 to get the necessary perspective again.

STEP 3 キャラクターデザインの決定

1　キャラクターデザインを考えていきます。
今回のテーマは「中華」と「天使」にしたので、中華風の要素と洋風の要素を足してデザインしました。
全体の主色を青紫にしようと思い、背景と混ざらないように白を大めに配色しています。
装飾などは細かく考えていると時間がかかってしまうので大まかに描いて線画時に細かく描くようにしています。

STEP 4 下書き

1　下書きを描きます。
ラフの透明度を下げ、パースを意識しながら描き進めていきます。
人物はまずアタリをとってから、キャラクターデザインをもとに描いていきます。
ラフ、下書きは線の出来よりも描き味重視なので、描き味のよい柔らかめの平筆で描いています。
私は全体のバランスを見ながら背景を整えたいので、キャラクターから先に描くようにしています。

STEP 3 character design decisions

1

I'm thinking about character design. The theme this time was "Chinese" and "Angel", so I added Chinese and Western elements to the design. did.

I wanted to use blue as the main color of the whole, so I used a generous amount of white so that it would not mix with the background.

It takes a lot of time to think about decorations in detail, so I try to draw them roughly and then draw them in detail during the line art.

STEP 4 draft

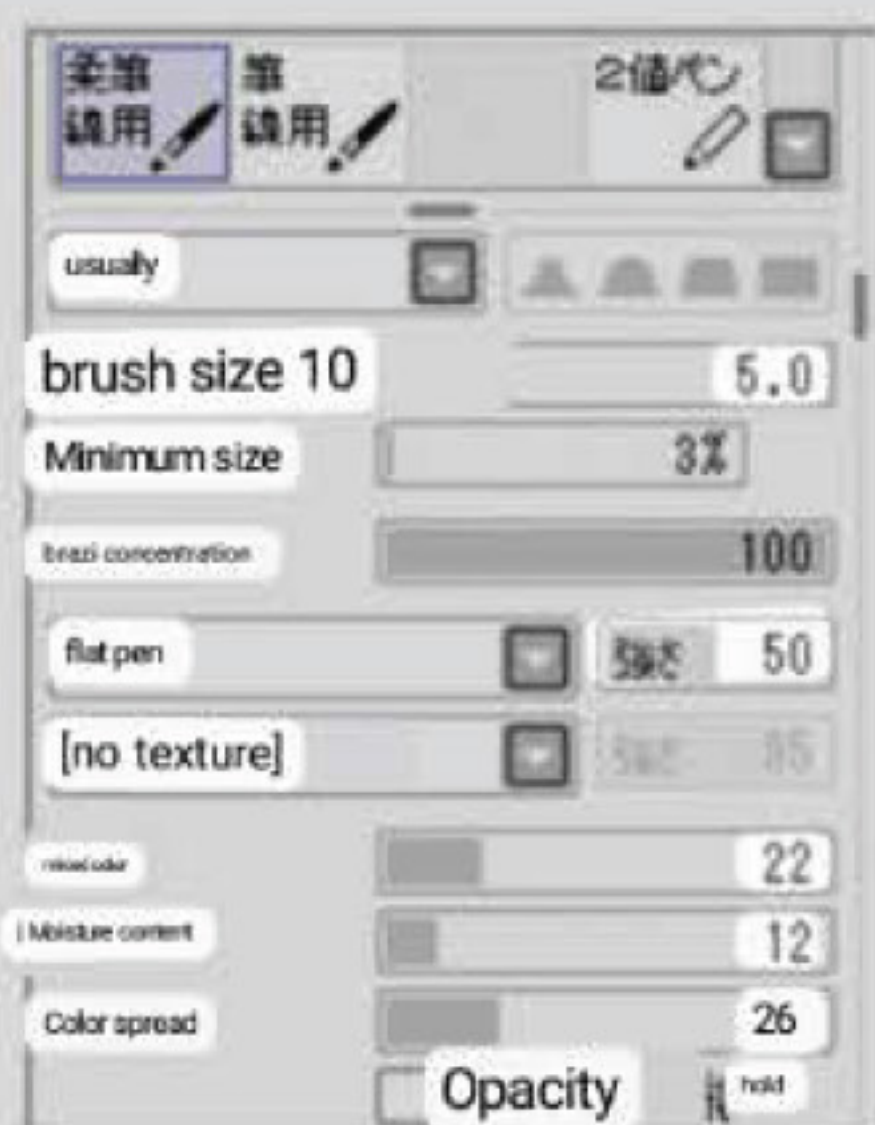
1

Draw a draft.

I lowered the transparency of the rough sketch and drew while being conscious of the perspective.

I will continue. First of all, after taking the character's atari, character design I will draw based on the design.

Rough and rough drafts are more important than the quality of the lines, so Drawn with a soft flat brush that feels good to draw. I want to adjust the background while looking at the overall balance So I try to draw the characters first.

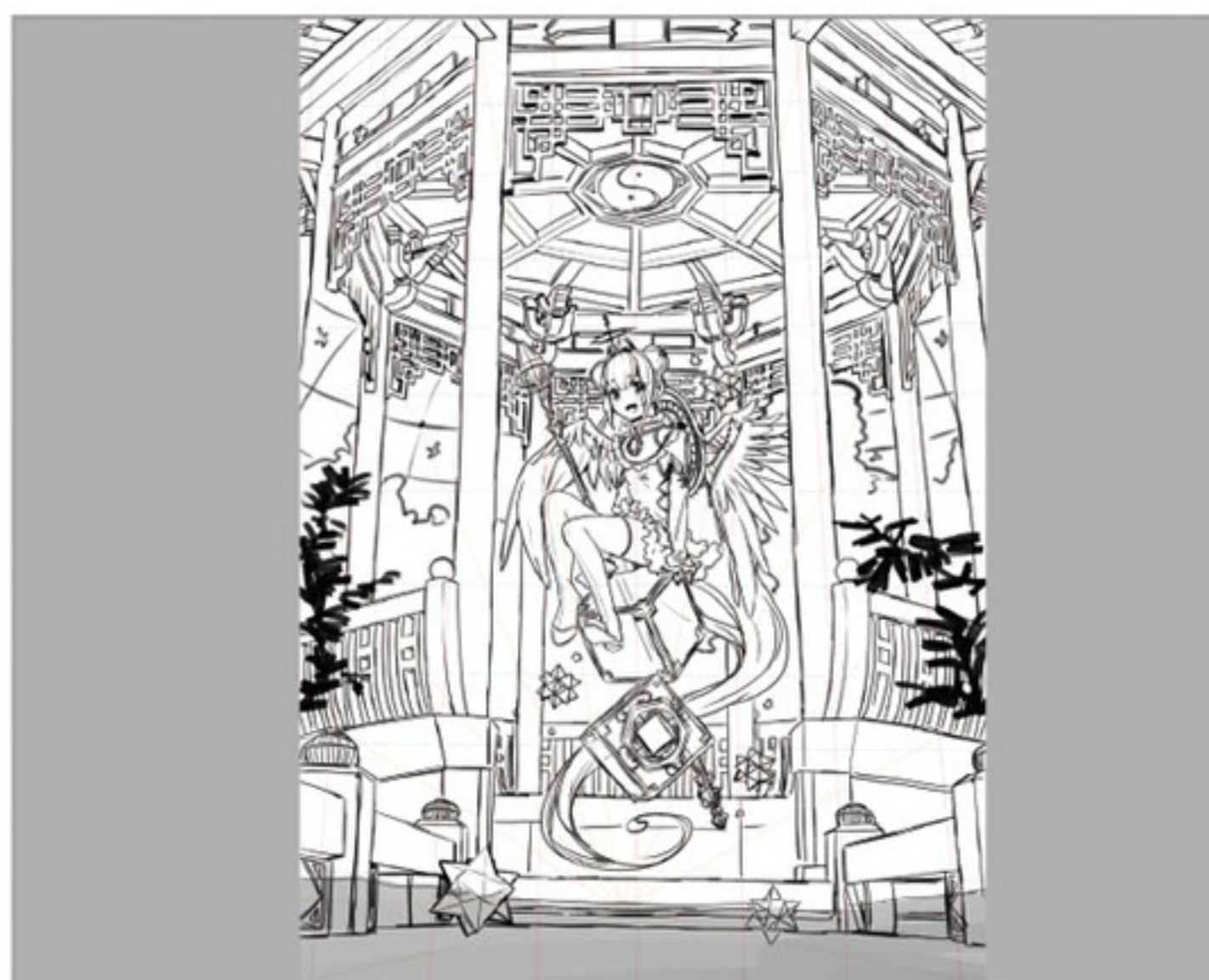
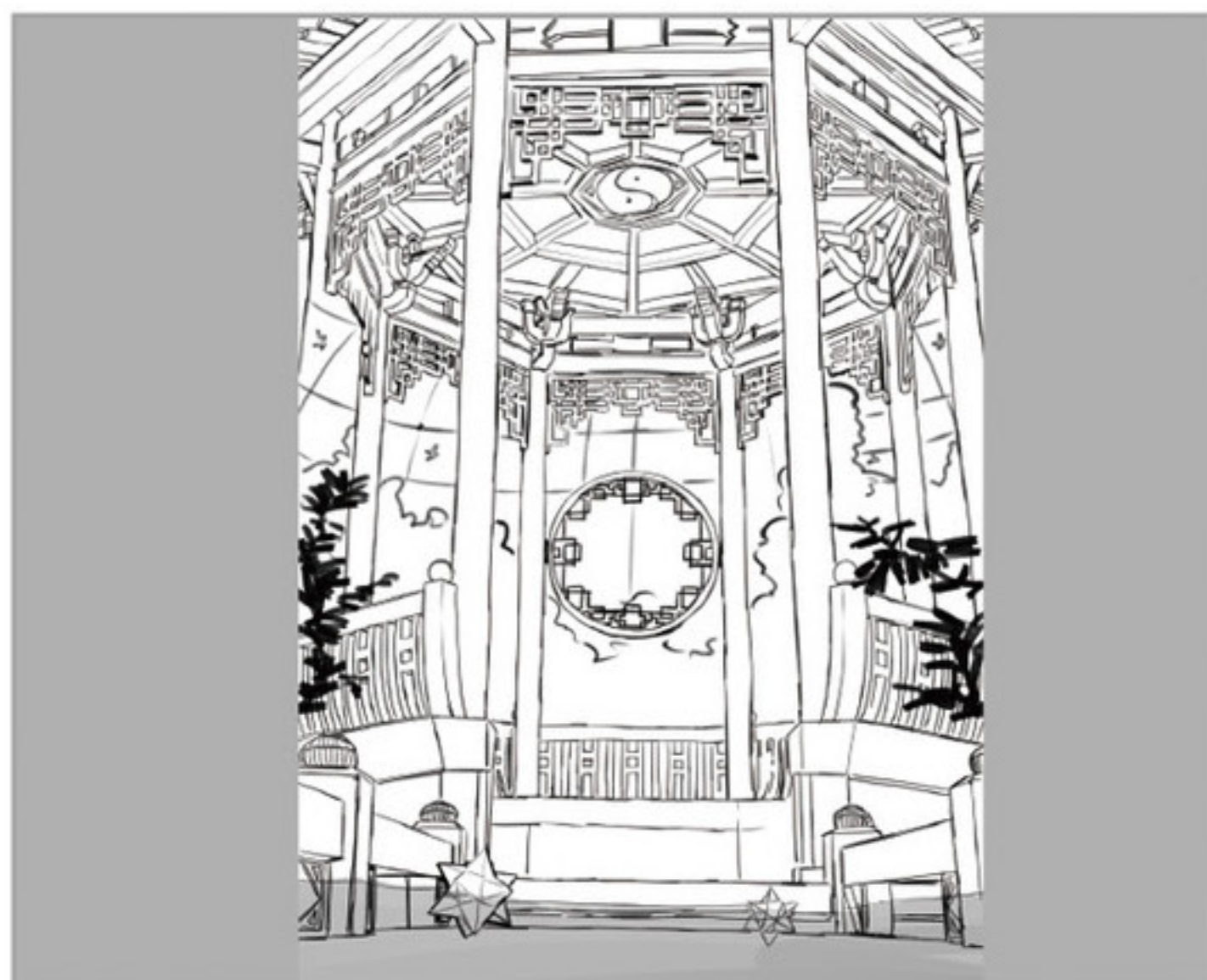
柔筆 鉛用
筆 鉛用
2値ペン
usually
brush size 10 5.0
Minimum size 3%
brazi concentration 100
flat pen 50
[no texture]
22
Moisture content 12
Color spread 26
Opacity

2

キャラクターが描けたら、パースを意識し同様に背景を描き進めていきます。

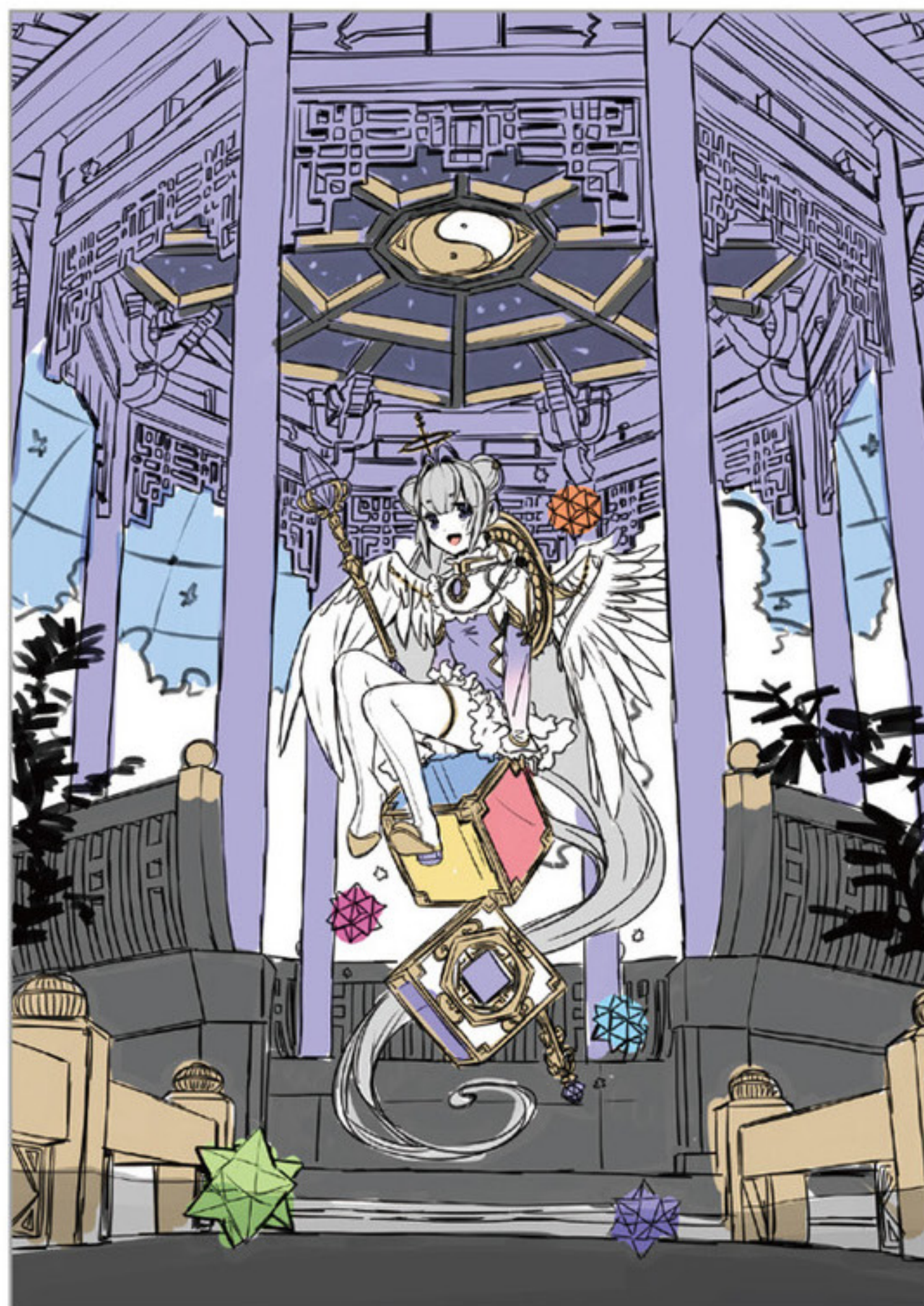
細かい模様や装飾などは、下書きで描きこんでいると時間がかかってしまうので割愛し、線画で描きこむようにしています。

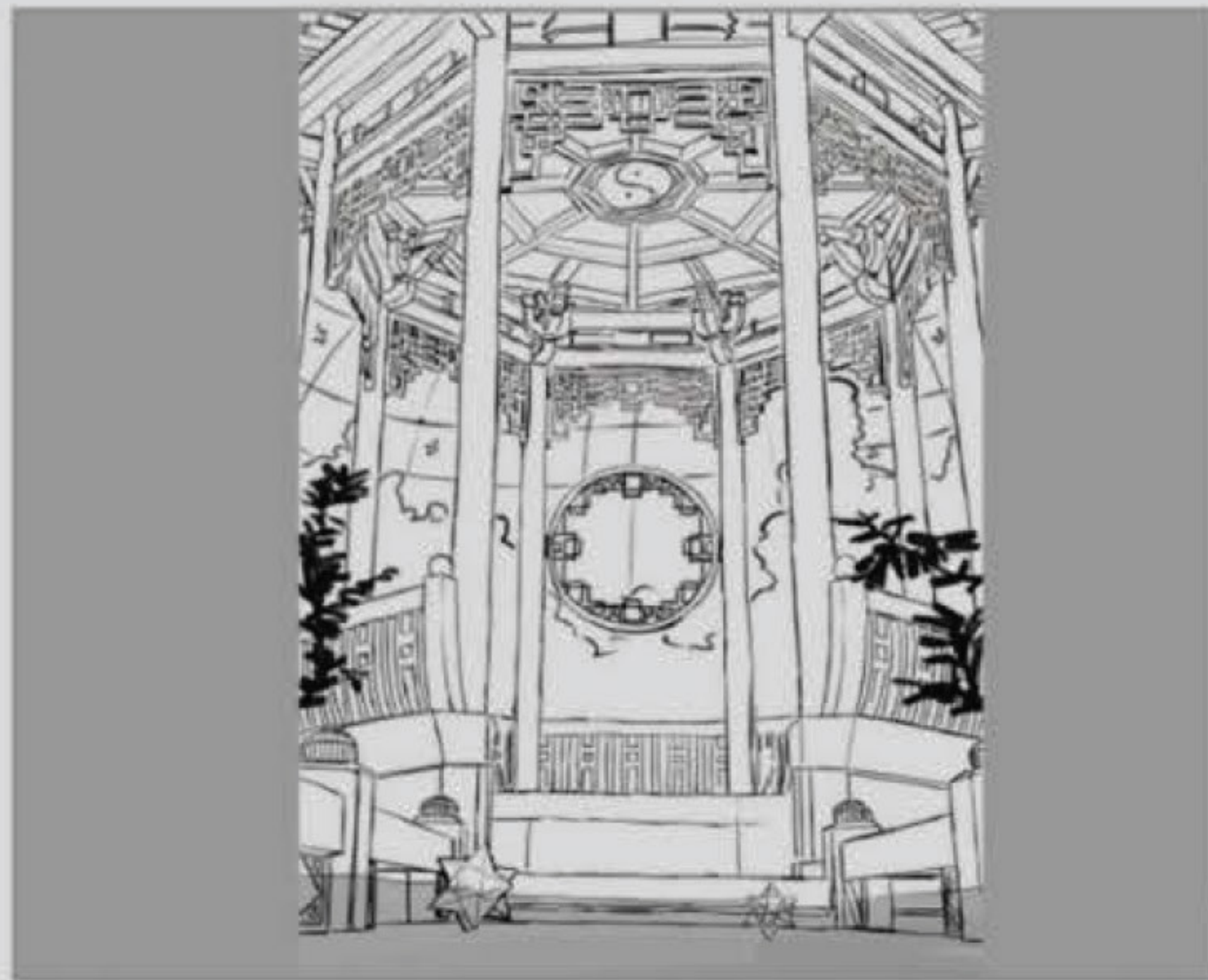
下書きを全て描き終えたら、絵から離れて遠くから見たり、カメラで写真を撮って見たりして、全体のバランスを確認します。

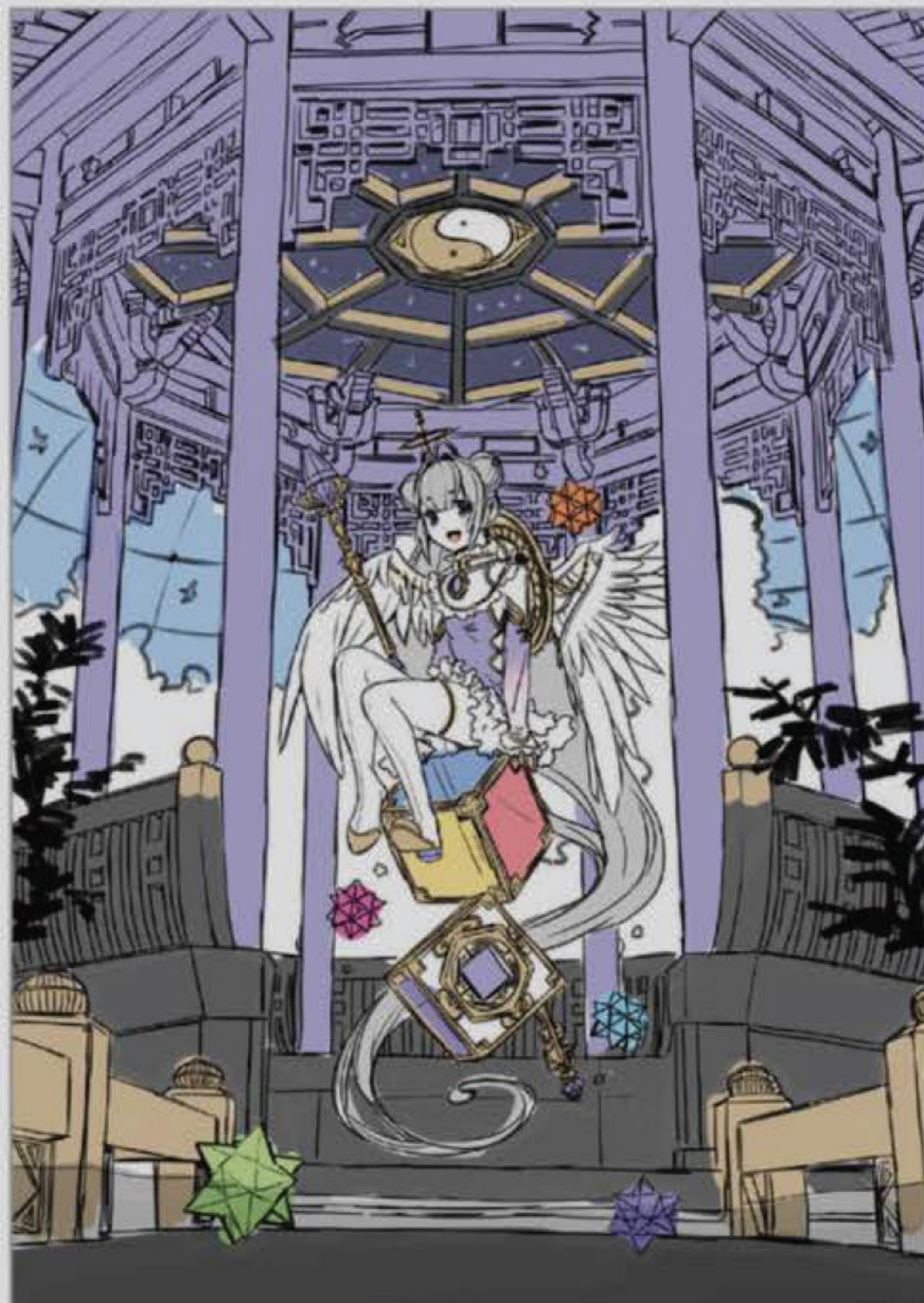
その時点でおかしいと思う所があれば修正し、その後少しだけ長めの休憩を取って画面から目を離すようにします。

休憩後、再度おかしな点がないか確認、ならびに修正をして下書きが完成です。

3

下書きが描き終わったら、大まかに色をのせていきます。

下書き後に色を決めておくと、色を塗る際の色決め作業を迷わずに進める事ができるので、この時点で大まかな配色は決定するようにしています。

2

Once you have drawn the character, keep in mind the perspective
and draw the background in the same way.
Draw detailed patterns and decorations in rough drafts.
It takes a lot of time, so I omit it and draw it with line drawings.
When you have finished drawing all
the rough drafts, step away from the drawing and look at it
from a distance, or take a picture with your camera and look at it.
Check your body balance.
If there is something wrong at that time, correct it,
Then take a slightly longer break to take your eyes
off the screen. After
taking a break, check again for any oddities, and
, and the draft is complete.

3

When you have finished drawing the draft, roughly color it
To go. If
you decide on the colors after drafting, you can
proceed without hesitation when deciding on the colors,
so I decide on the rough color scheme at this point.

STEP 5 線画を描く

1

線画を描いていきます。

下書きレイヤーを「乗算」にして、不透明度を下げて描きやすくします。

ペンは柔らかく少しだけ太めのものを使用し、筆圧をつけやすくしています。

柔らかな雰囲気にしたいので、直線もなるべくフリーハンドで描いてみました。

バランスが崩れないよう、何度も左右反転してチェックしていきます。

2

線画を一通り描いたら、微調整しながら細かい部分を整えていきます。

筆圧を調整したり、線と線のすみに少し色を足すと線画が綺麗に見えます。この工程は細かい作業ですが、しっかり行うようにしています。

線画の微調整前

線画の微調整後

3

線を整えたら、服のシワや髪の毛の線、髪の毛と肌の境目など、比較的目立たない線に白をかぶせて薄くしていきます。

線を薄くし終えたら、「レイヤー」から「輝度を不透明度に変換」で線画を透明にします。

STEP 5 draw a line drawing

1

I will draw a line drawing.

Set the draft layer to "Multiply" and lower the opacity to make it easier to draw.

For Ben, I used a soft and slightly thicker pen to make it easier to apply pressure.

I wanted to create a soft atmosphere, so I drew straight lines as freehand as possible.

In order not to lose the balance, I will check by flipping left and right many times.

the

After drawing the line art, fine-tune two parts.

Adjusting the pen pressure and adding a little color to the corners of the lines will make the line art look beautiful. This process is detailed work, but I try to do it properly.

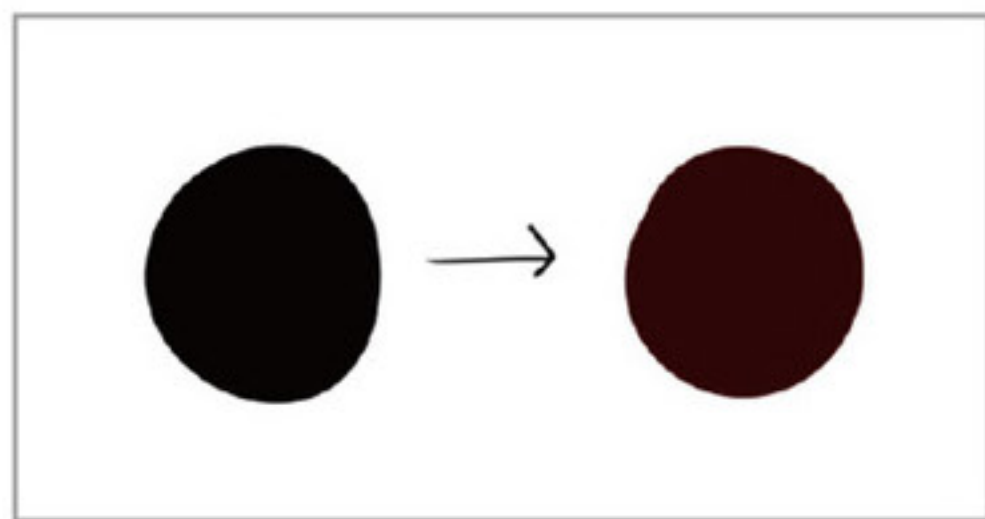
Before fine-tuning the line art

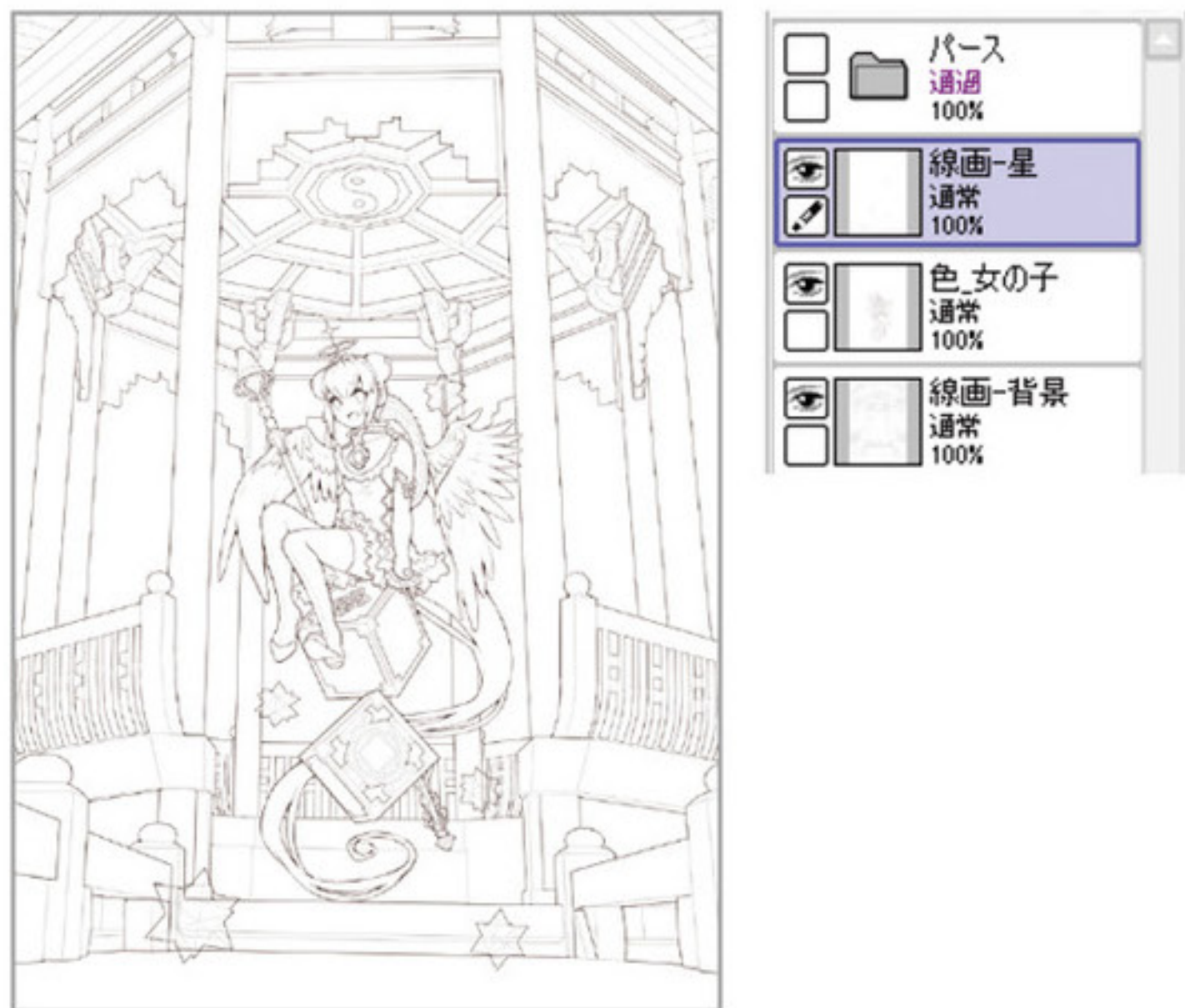
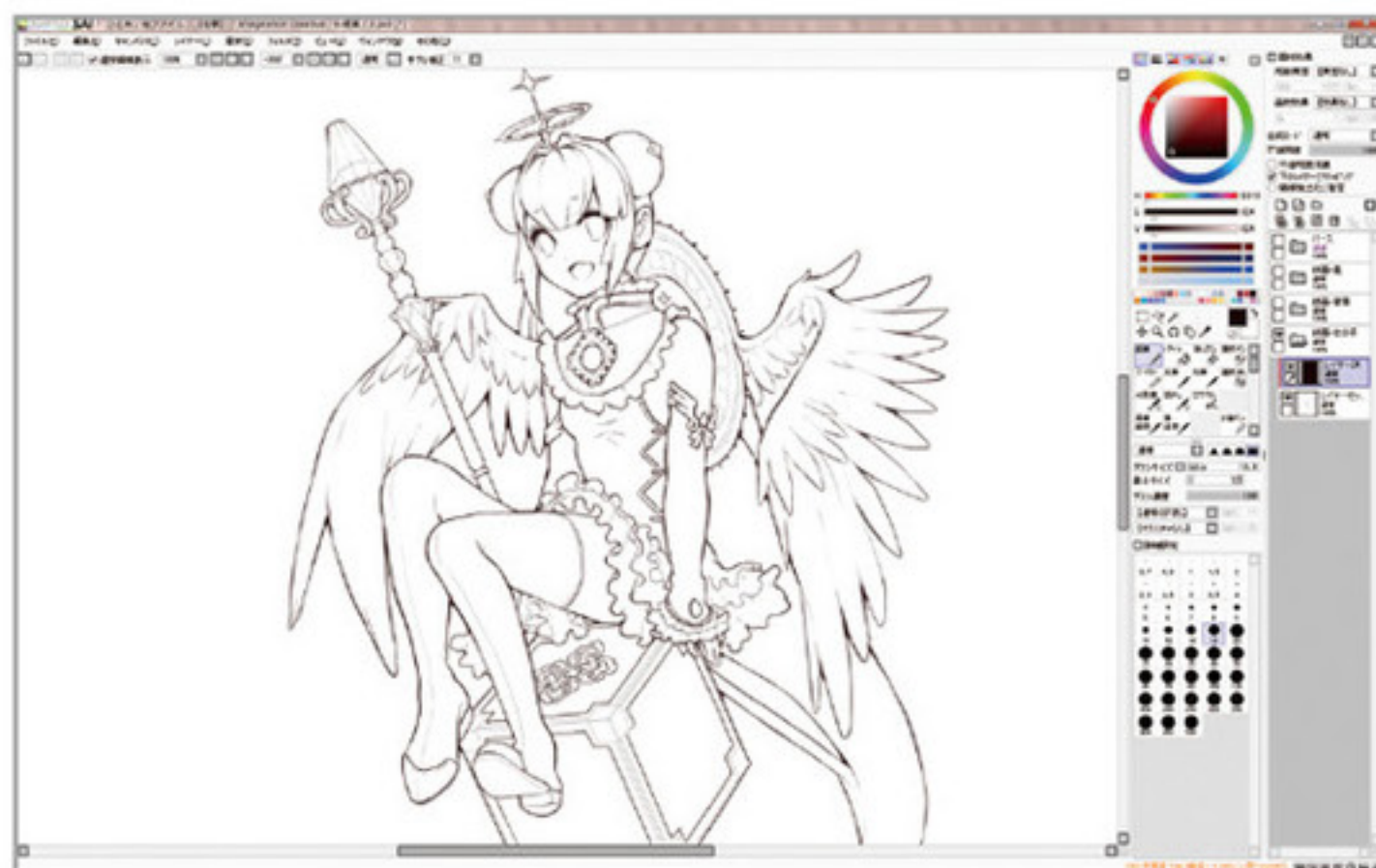
After fine-tuning the line art

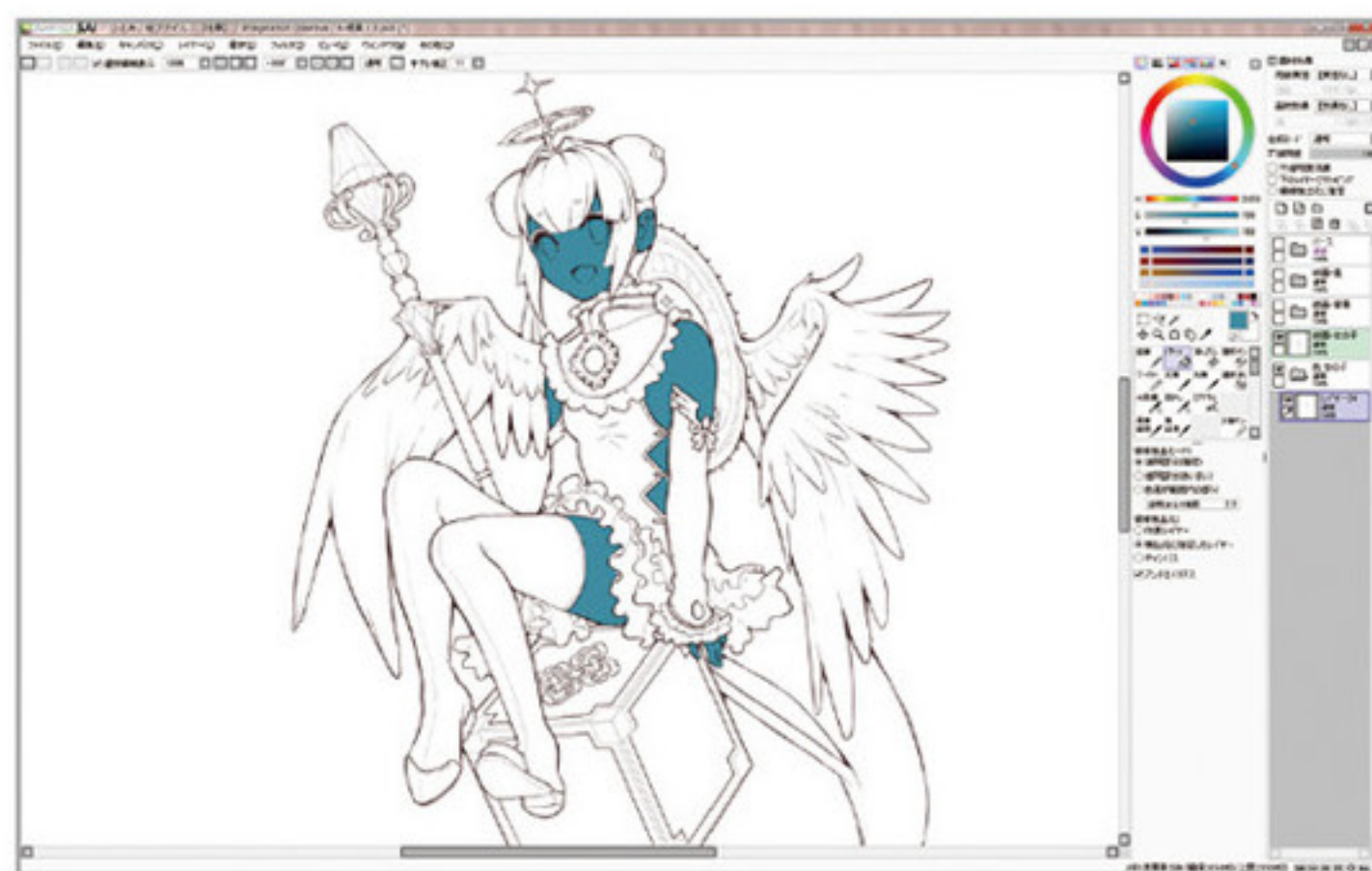
3

After arranging the lines, wrinkles on clothes, lines in hair, and hair Overlay relatively inconspicuous lines, such as the border between the skin and the skin, with

white to lighten them. After thinning the line, make the line drawing transparent with "Convert brightness to opacity" from "Layer".

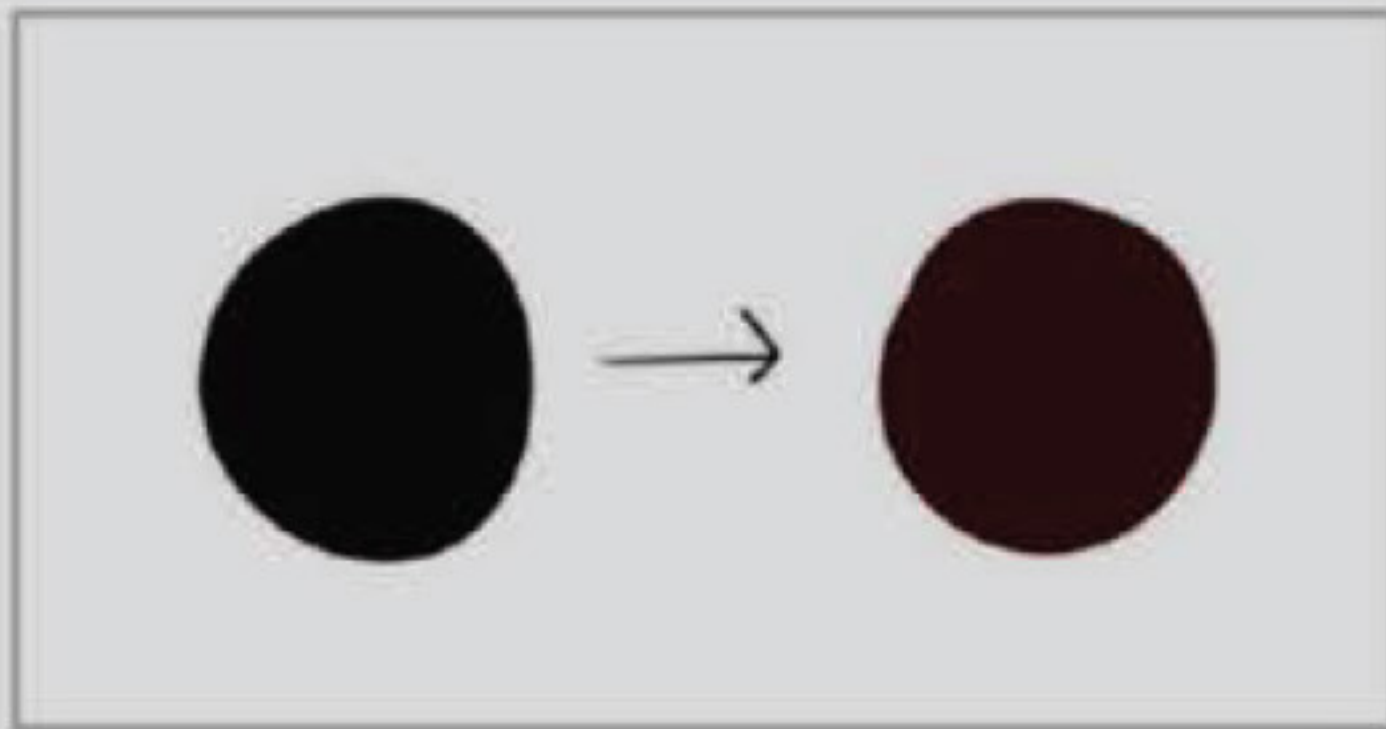
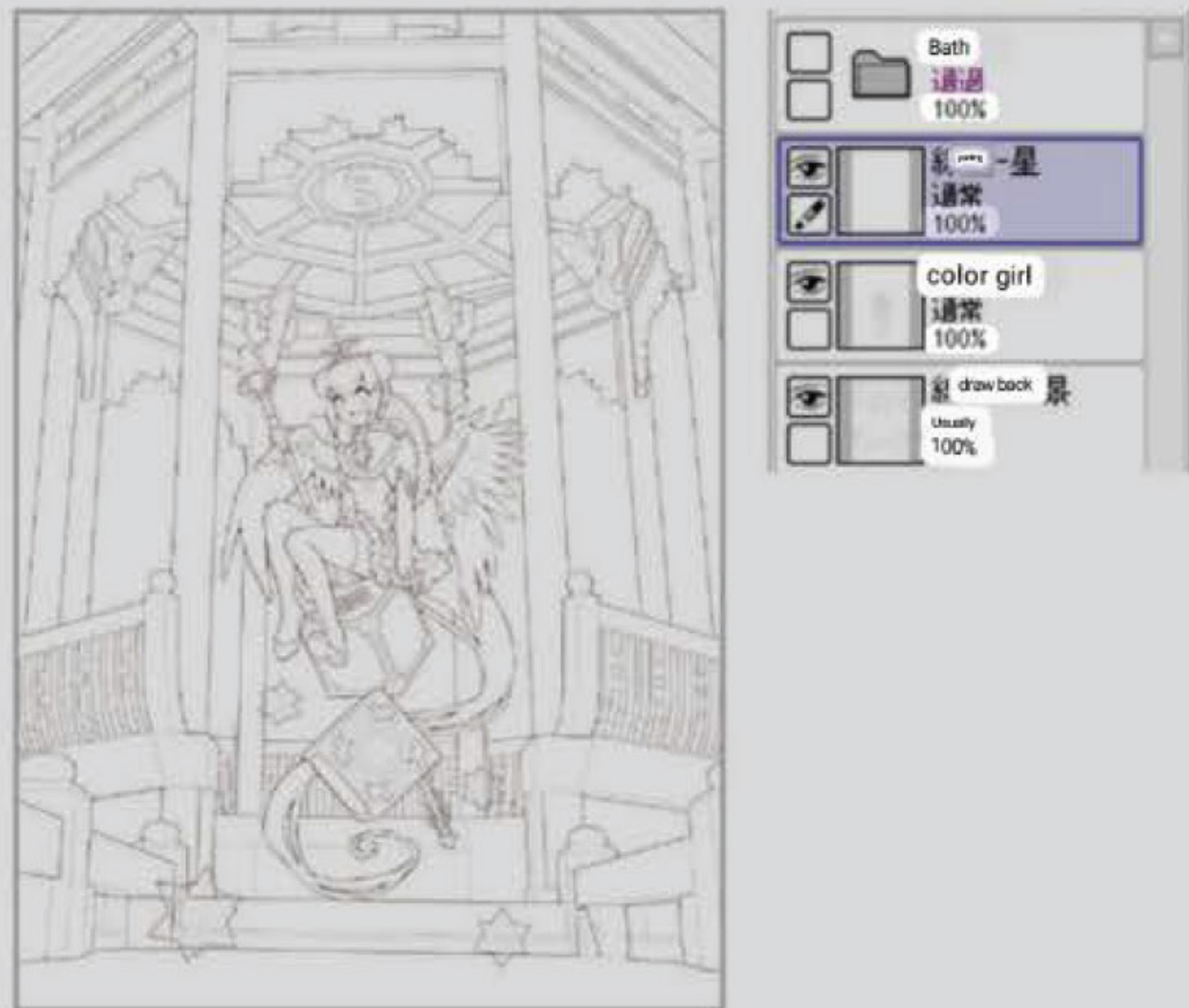
4　次に、色を黒から薄く赤みを帯びた黒に変更し、乗算モードにします。
　黒線画では、周りの色に対して全体的に線画が浮いてしまうので、赤みを含ませて温かみが感じられるようにしています。

黒から右側の赤みを帯びた黒に変更しました。

5　人物が描けたら、下書きを参考に、背景も描きます。パーツごとにレイヤーを分けておくと、色塗りの作業が楽になります。

STEP 6 色分けをする

1　下塗りのことを色分けといいます。色分けの際は、バケツを使って色を流し込むと便利なので、次のように操作します。
　線画レイヤーの「領域検出元に指定」にチェックを入れ、バケツの領域検出元を「検出元に指定したレイヤー」にチェックを入れます。
　バケツを使って色塗りをすると、色塗りの時間が大幅に短縮できます。
　細かい所はバケツでは流し込めないので手作業で塗っていきます。

2　色分けが終わったら、レイヤーの一番上に乗算フォルダをつくり、着色時の参考用に大まかな影を描きます。
　この段階で、光源も決めておきます。

4

Then change the color from black to a light reddish black and put it in Multiply mode.

In the black line drawing, the overall line drawing stands out against the surrounding colors, so I added a reddish tint to give it a warm feeling.

Changed from black to reddish black on the right.

using

Once you have drawn the character, draw the background the draft as a reference. Having separate layers for each part makes the coloring process easier.

Bath

color girl

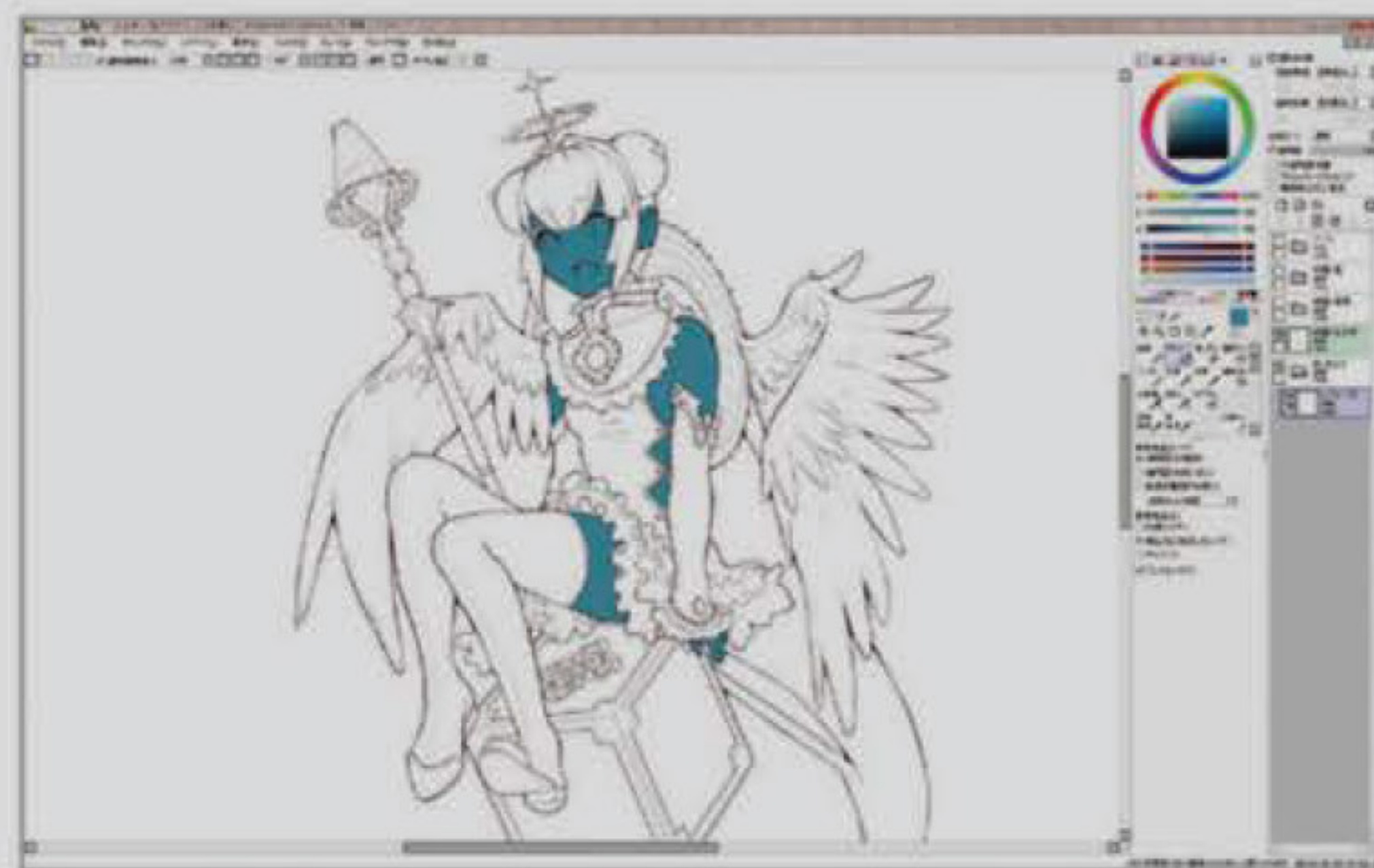
STEP 6 color code

1

Undercoating is called coloring. When sorting by color, it is convenient to use a bucket to pour the colors in. to operate. Check

"Specify as area detection source" for the line drawing layer, and check "Layer specified as detection source" for the bucket's area detection source.

Coloring with a bucket can save you a lot of time.

Fine areas cannot be poured with a bucket, so they are painted by hand.

2

After coloring, create a Multiply folder at the top of the layer and draw a rough shadow for reference when coloring. At this

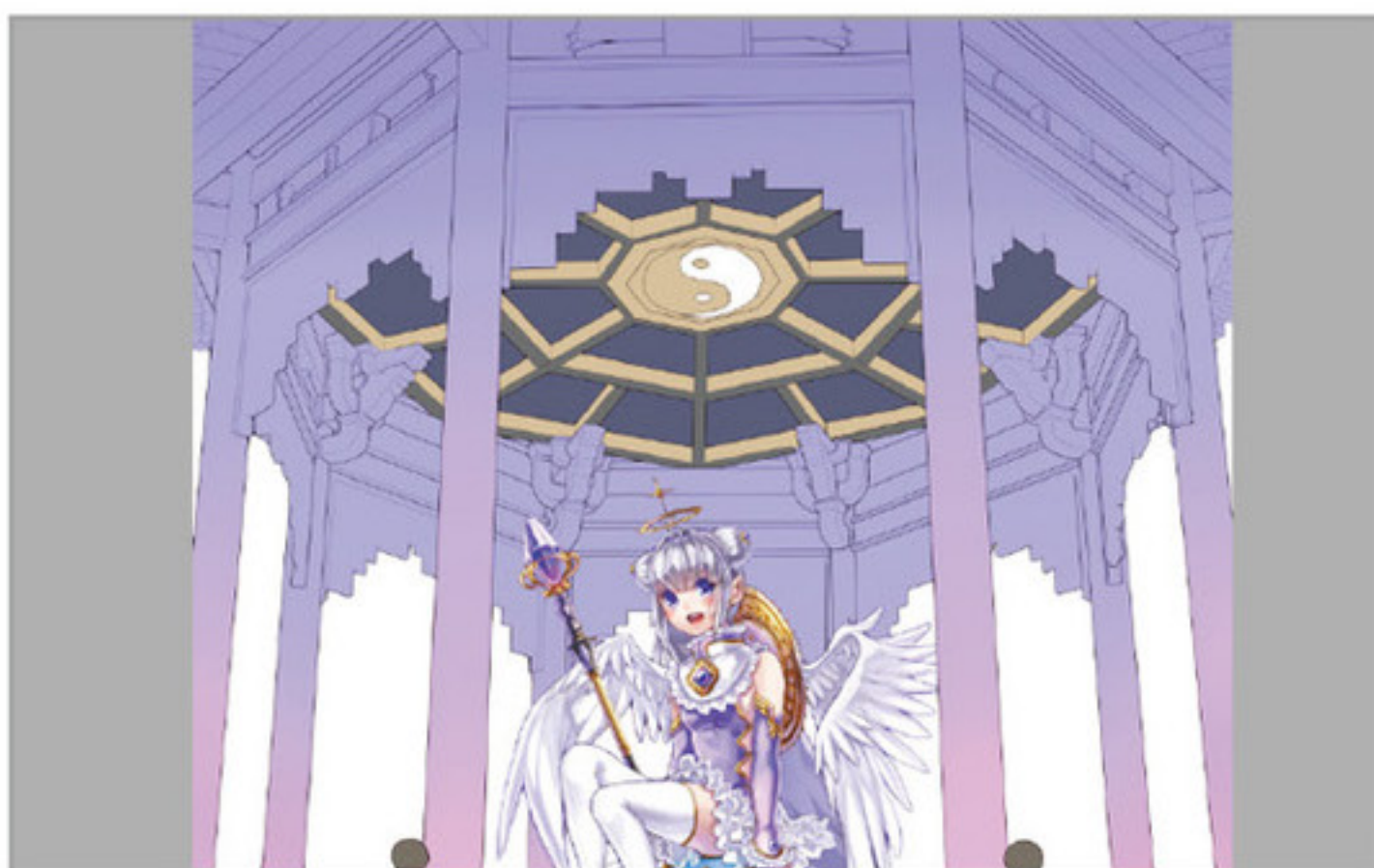
stage, we also decide on the light source.

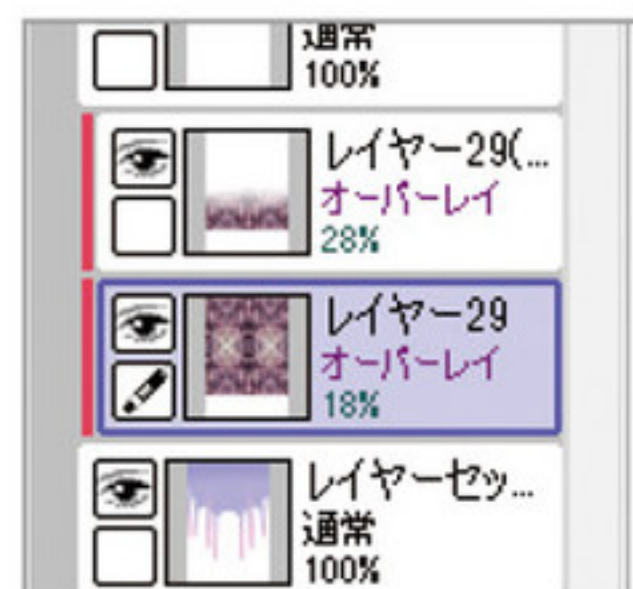
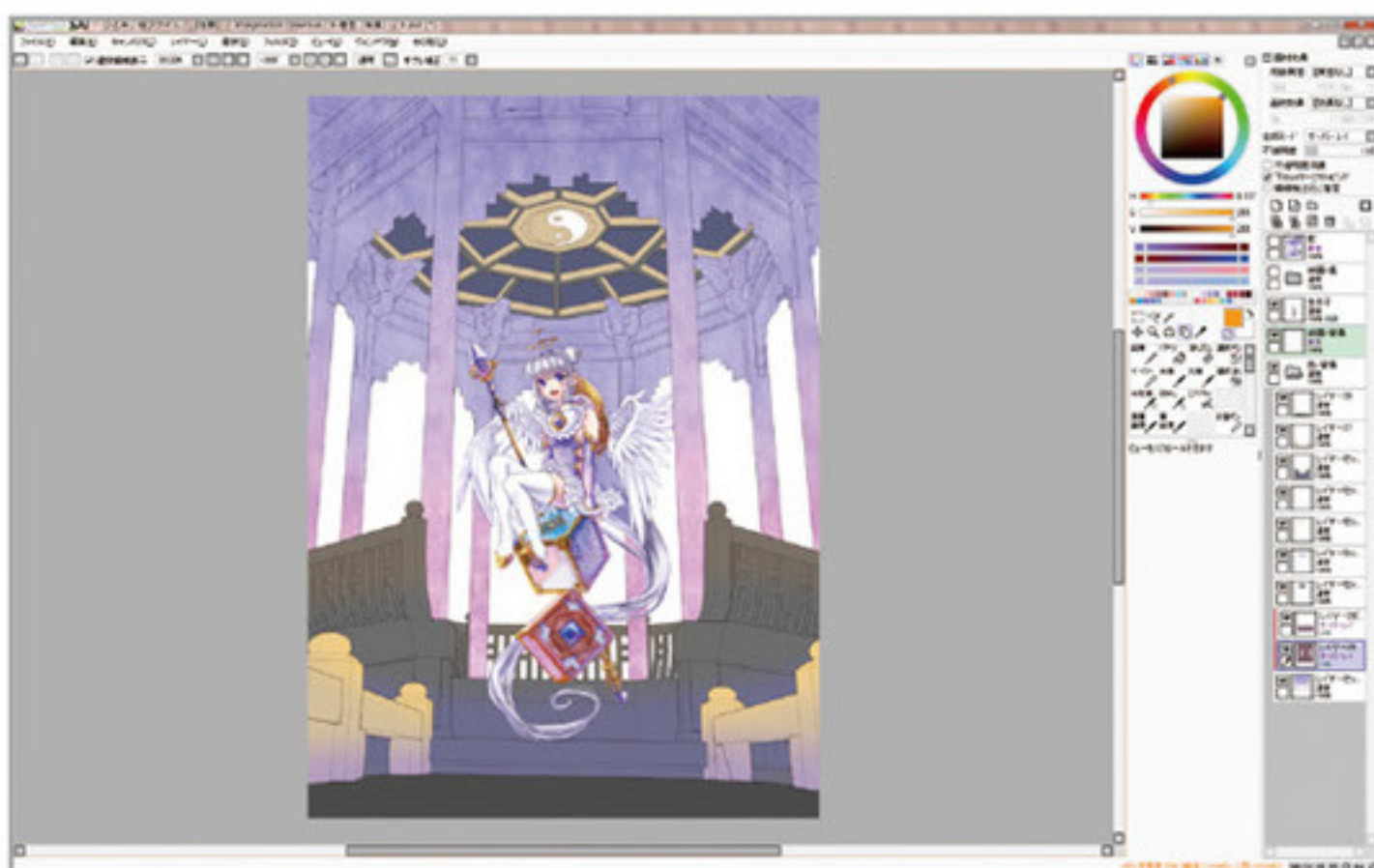
STEP 7 背景の着色～建物

1

先に人物を着色します。この時点では8～9割程の完成度を目指します。残りは、背景を着色して、全体の様子を見ながら塗り込みをしていきます。

2

人物を塗り終わったら、背景を塗ります。
色分けしたレイヤーに、エアブラシでグラデーション状に色味をつけていきます。レイヤーに対し、クリッピングで様々な種類のレイヤーを使って色をつけます。
陰影をつけるわけではないのでとくに光は意識していません。

3

次に装飾や模様などの細かい部分を描きます。
自作やフリー素材のテクスチャーをクリッピングし、レイヤーを「オーバーレイ」にして不透明度を下げ、浮かないように馴染ませます。
テクスチャーを馴染ませるには、基本的に「オーバーレイ」を使用します。
ただし、コントラストを強めにつけたい場合は、他のモードを使用したり、数種類のレイヤーを重ねる場合もあります。
「必ずこれを使う！」というものはないので、描いてみてピンとこない場合は、いろんなレイヤーを試して、思考錯誤するようにしています。

今回使用したテクスチャー

STEP 7 Background Coloring ~ Building

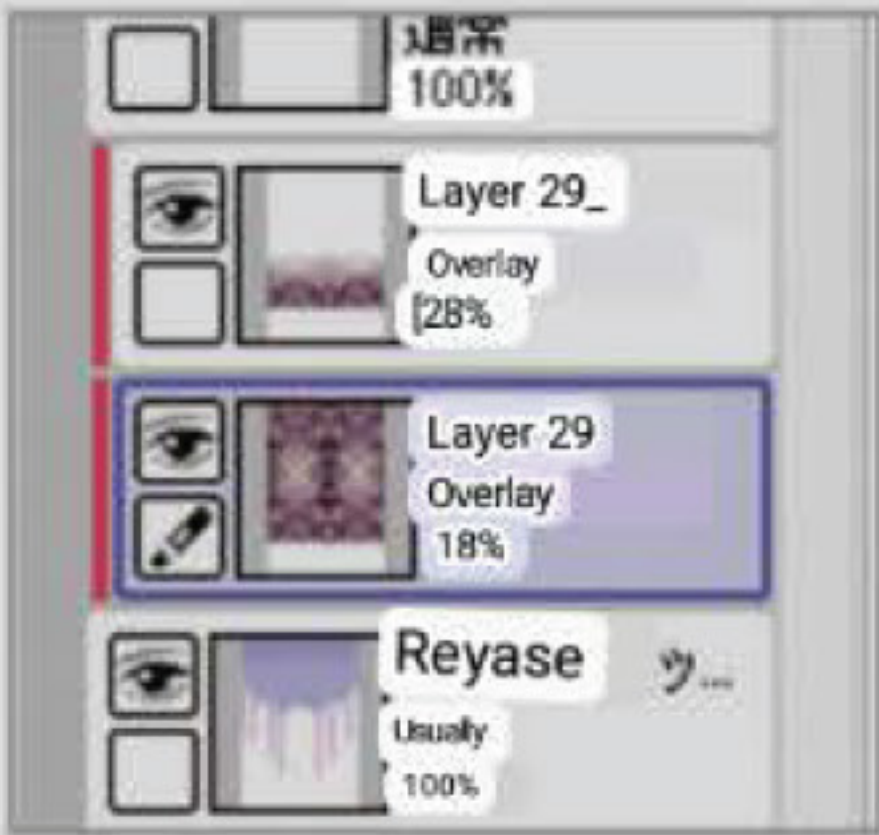
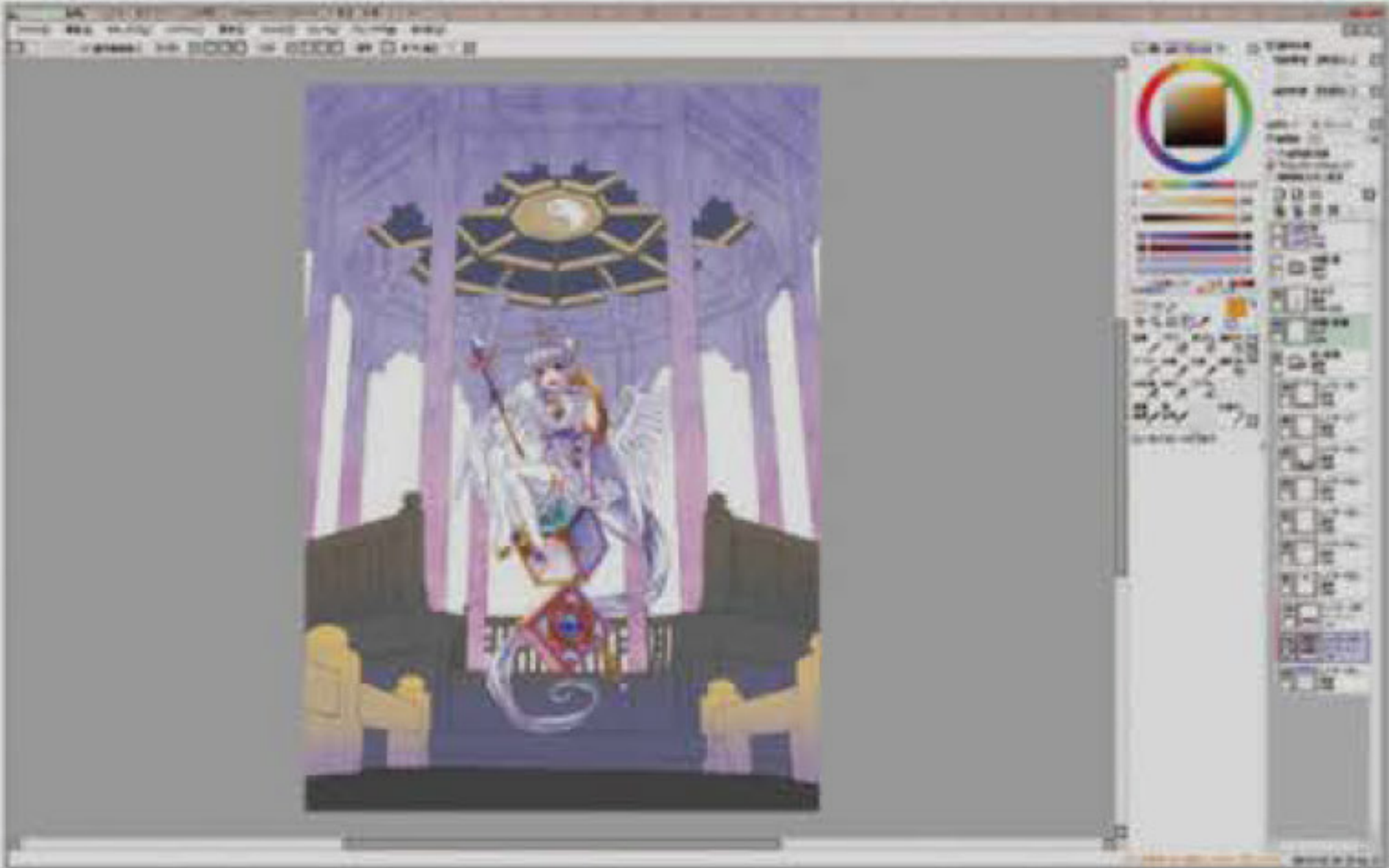
1 Color the character first. At this point, we are aiming for 80-90% completion. For the rest, I will color the background and fill in while looking at the overall appearance.

2 After painting the character, paint the background. I add gradation colors to the colored layers with an airbrush. For layers, clipping gives colors using different types of layers.

I'm not particularly conscious of light because I'm not creating shadows.

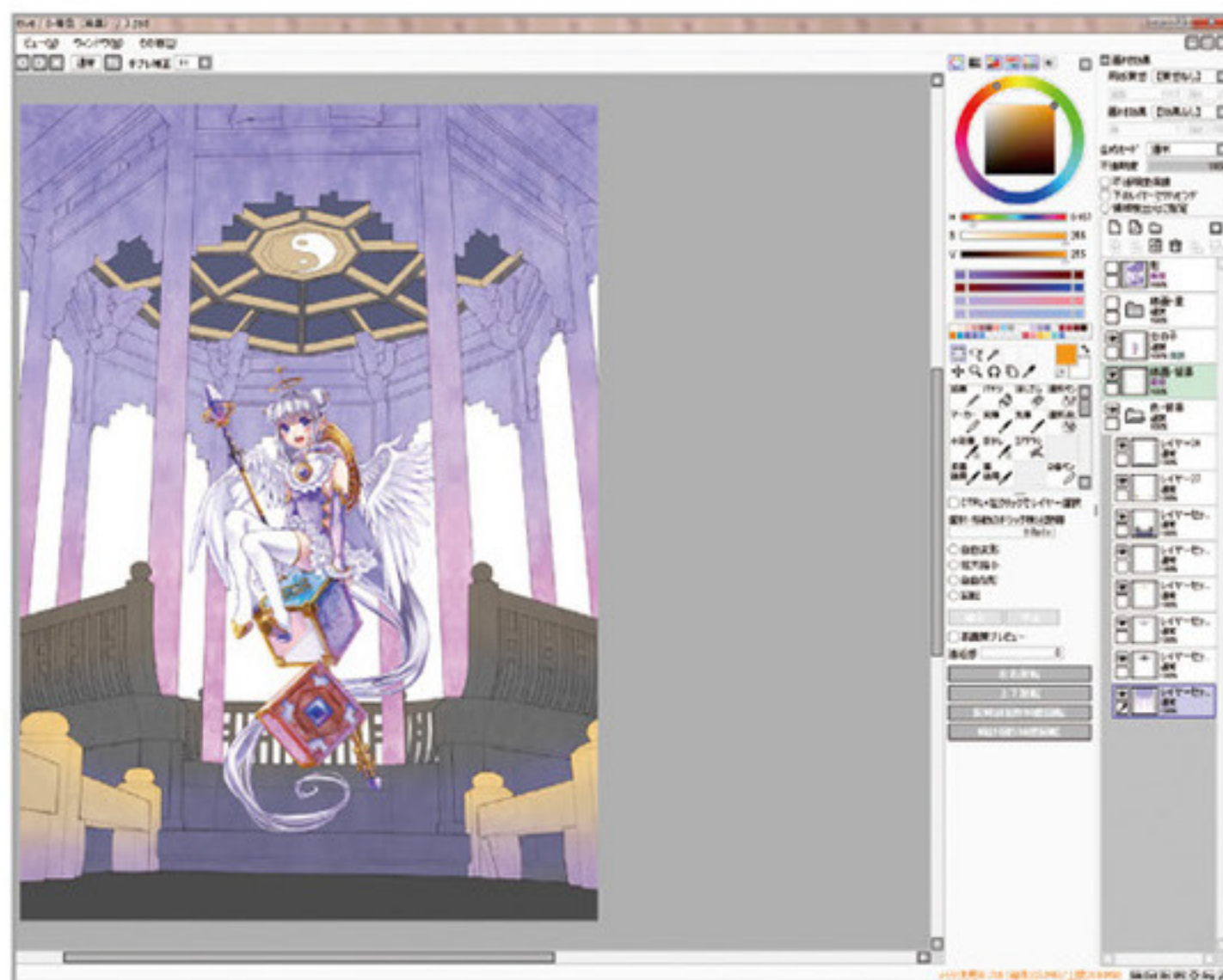
3 Next, I draw the details such as decorations and patterns. Clip the texture of your own or free material, set the layer to "overlay" and set the opacity Lower it so that it doesn't float. To blend the texture, basically use "overlay".

However, if you want more contrast, you may use other modes or layer several layers.

There is no such thing as "I must use this!", so if I don't get it right when I try to draw it, I try various layers and make trial and error.

texture used

4

テクスチャーを使って模様をつけ終わった状態です。

テクスチャーと対象のレイヤーはクリッピング後、結合しています。

5

陰影をつけていきます。

まずレイヤーを新規作成し、合成モードを「乗算」にしてエアブラシで薄く影をつけます。次にもう1枚「乗算」レイヤーを作成し、ペンで濃影を入れます。

6

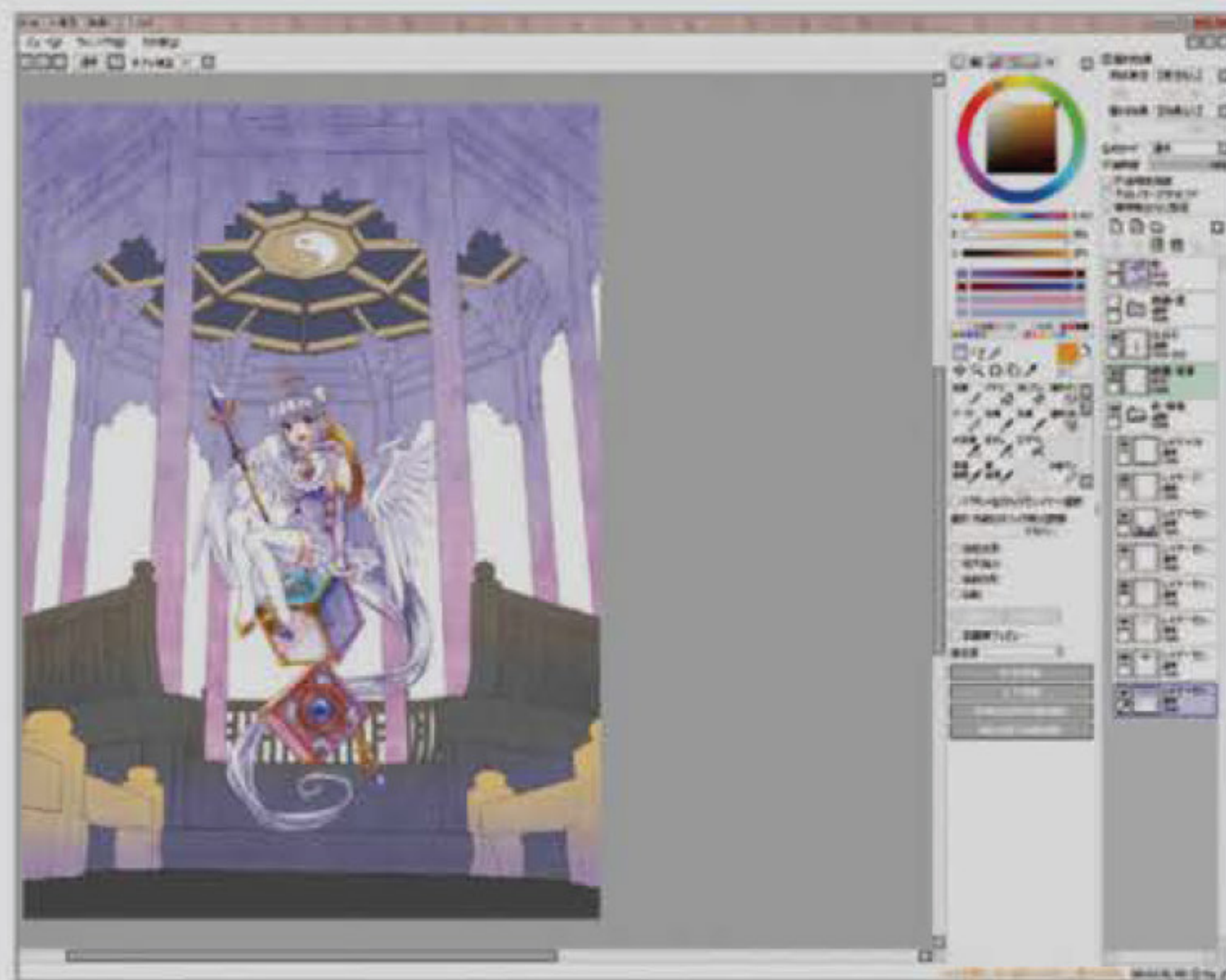
影にもグラデーションをつけ、色を馴染ませます。

影の「乗算」レイヤーにクリッピングをし、その上からエアブラシで色を整えます。

外と接している場所は空気感を出すために青を、桃色寄りの柱には桃色を、太陽の光の当たる場所はオレンジを、それぞれうっすらと含ませます。

大きな影を1つしかいれていないのに、この工程を行うだけで、少し空気感が増します。

4

Finished patterning using textures
is.
The texture and target layer are merged
after clipping.

5

I will add shadows.
First, create a new layer and set the blending mode to "Multiply"
and add a light shadow with an airbrush. then one more
Create a “multiply” layer and add dark shadows with a pen.

6

Add a gradation to the shadows and blend the colors. Clip to
the “multiply” layer of the shadow, and adjust the color with an
airbrush from above. The areas that are
in contact with the outside have a touch of blue to create
a sense of air, the pillars that are closer to pink have a
pink color, and the areas that are exposed to the sun's rays
have a touch of orange. Even though I only put in one
big shadow, this process just adds a little more air.

7

影を入れた後ぼかしツールでぼかし、なじませるために、不透明度を８０%ほどまで下げます。

8

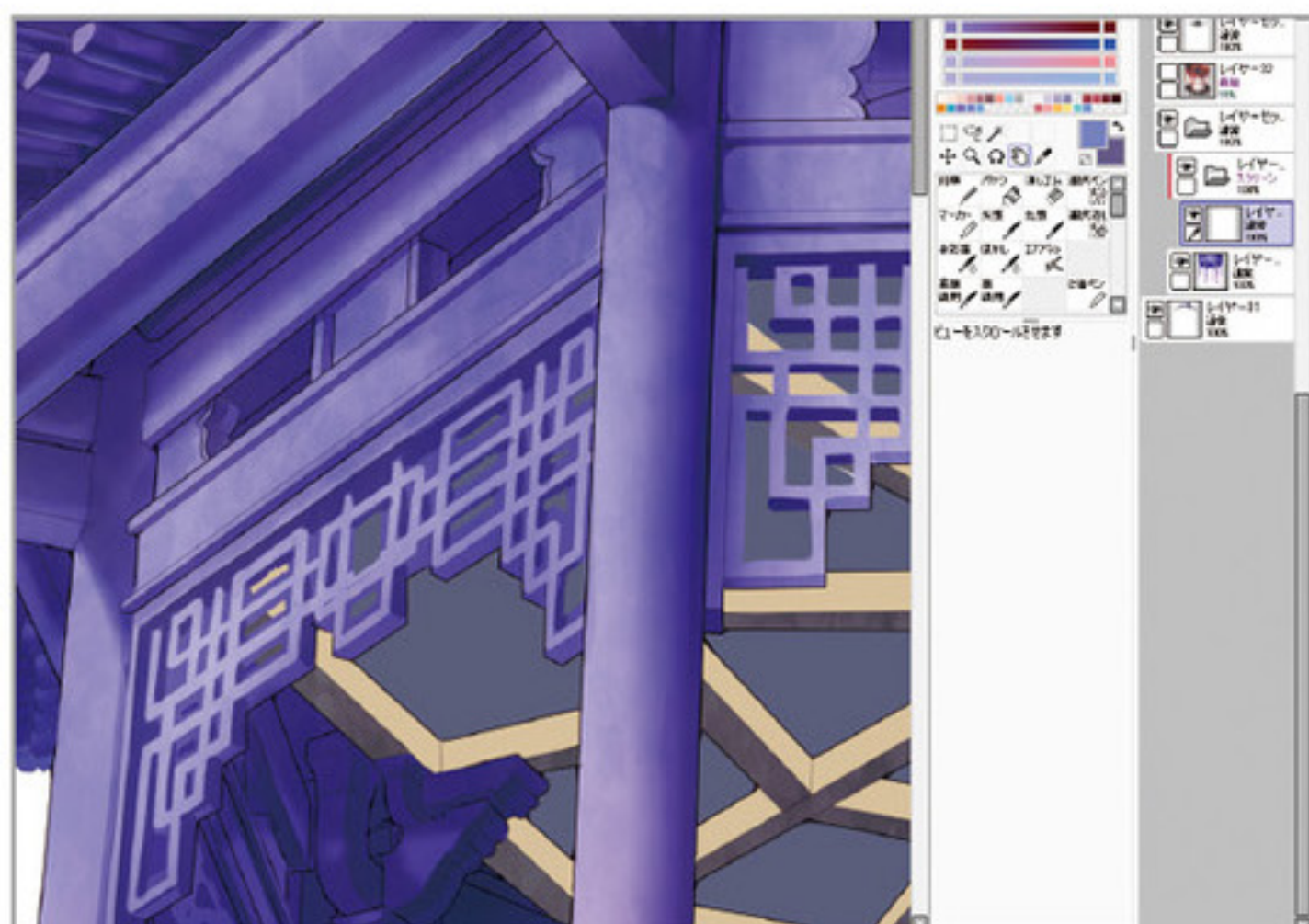
同じような作業を2～3回ほど繰り返し、影に深みを持たせます。

深い影を描きたい部分は、塗っている色と反対の色相の色を乗算で使うと、深みが出てよいと思います。

9

次に反射光を描いていきます。

濃い影の場所に、「スクリーン」レイヤーを作成し、水分量を多めに設定した水彩筆で青紫色の反射光をいれます。筆圧調整によってぼやけているように描くことができるため、ぼかしの処理を行う手間が省けます。

光の強い場所はマーカー、他にはエアブラシなども使います。反射光に使用する色は、主に紫と青紫で、対象の色によって使い分けています。この工程で、重苦しさが少しだけ抜け、すっきり見えるようになったと思います。

反射光で使用している色です。今回は建物が紫なので右側の色を使用しています。

7

After adding the shadow, blur it with the blur tool and lower the opacity to about 80% to blend it in.

8

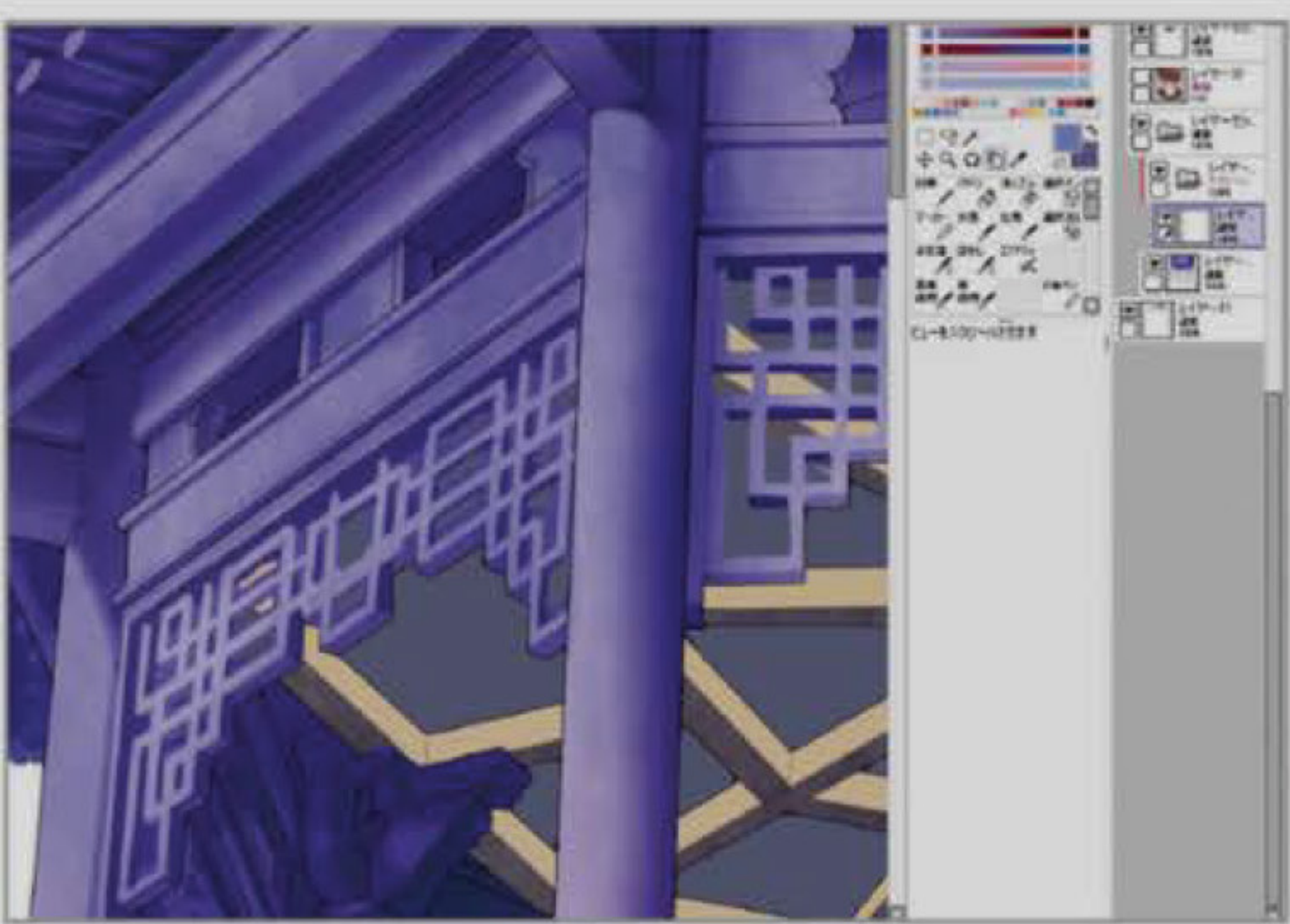
Repeat the same process 2-3 times to add depth to the shadows.

For areas where you want to draw deep shadows, I think it would be nice to use a multiplication color that is the opposite of the color you are painting to create depth.

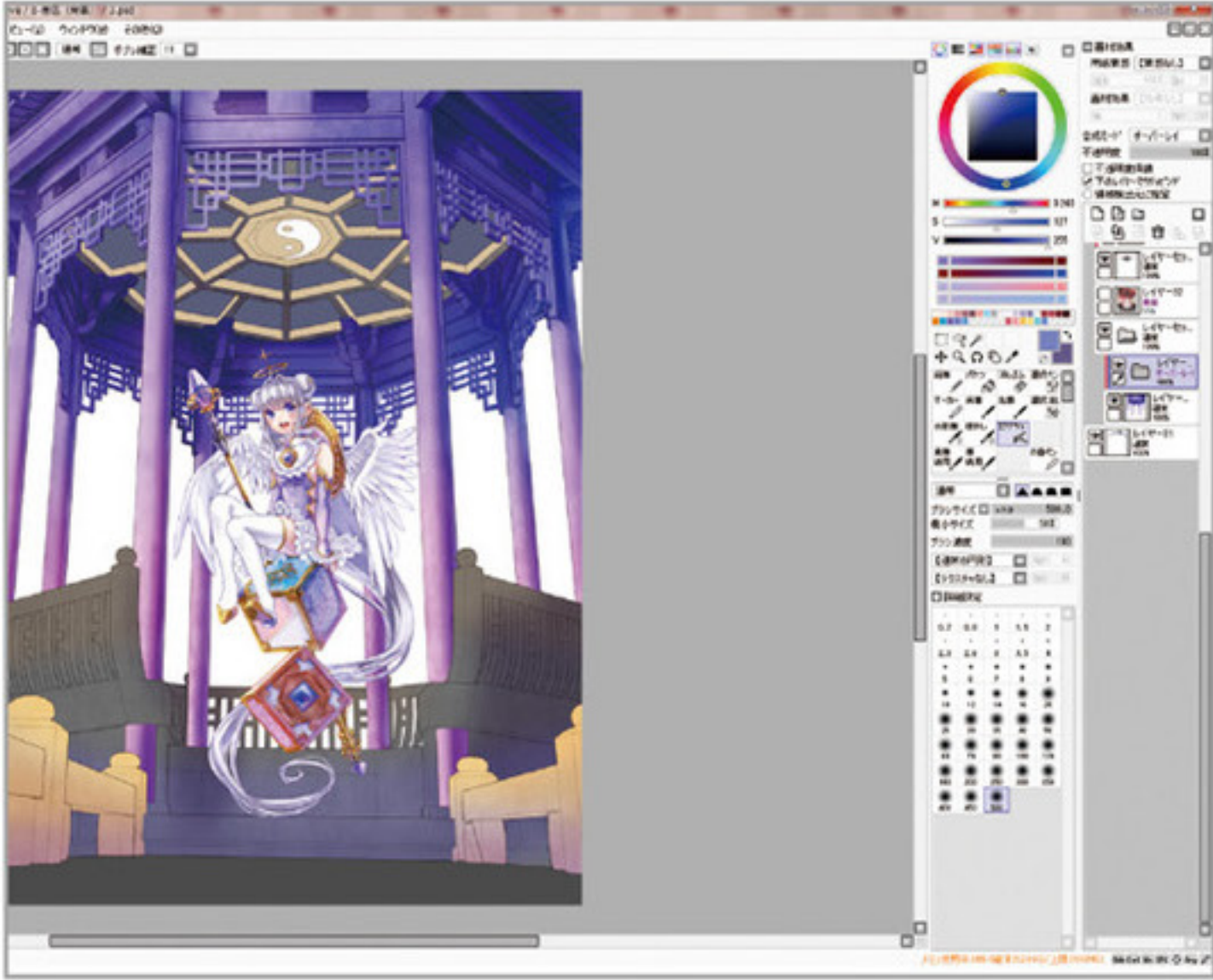
9

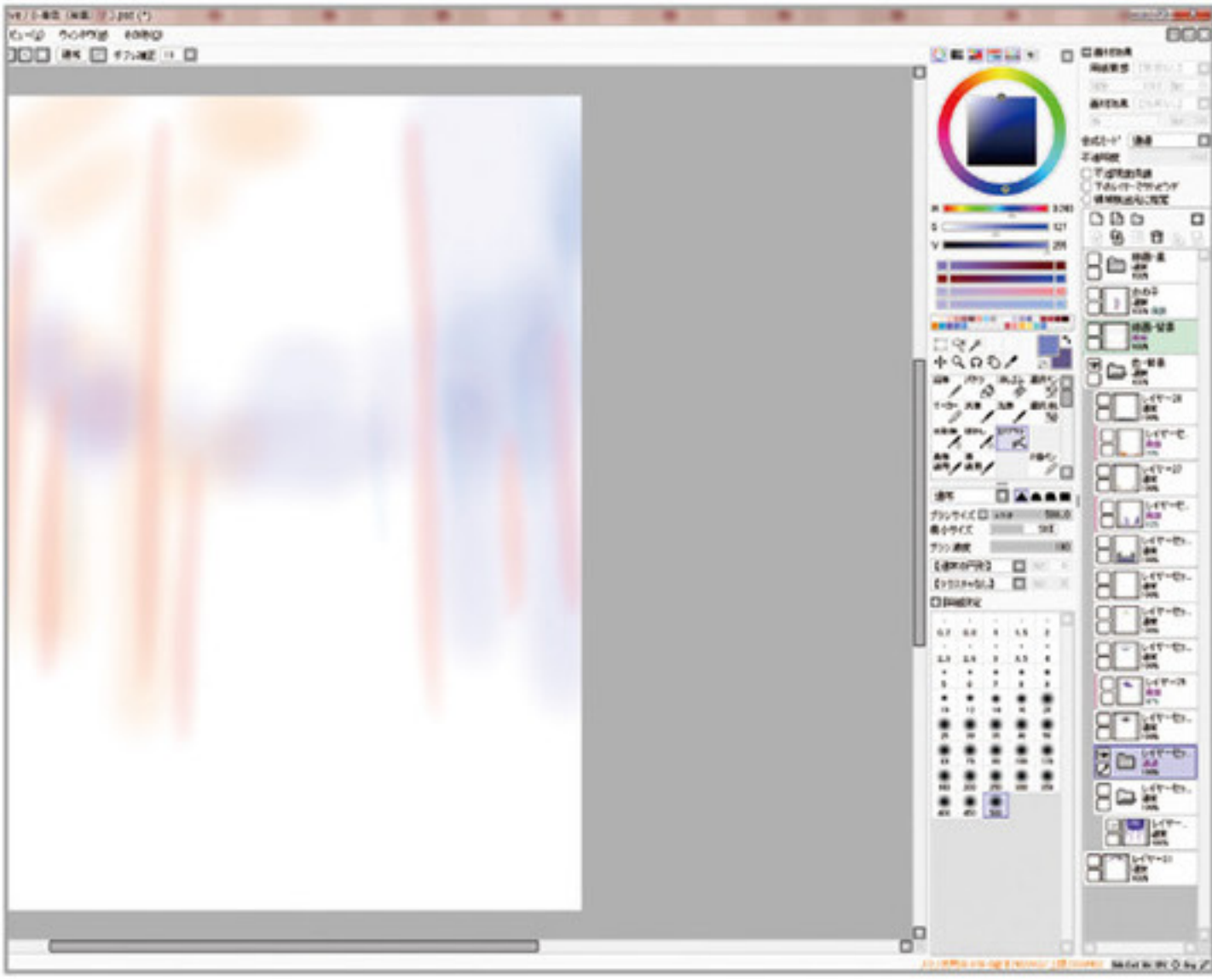
Next, we will draw the reflected light.

Create a "screen" layer in the dark shadow area and add bluish-purple reflected light with a watercolor brush with a high water content. By adjusting the pen pressure, you can draw blurry lines, saving you the trouble of blurring.

Markers are used for areas with strong light, and airbrushes are also used for other areas. The colors used for reflected light are mainly violet and bluish purple, depending on the target color. Through this process, I think that the dullness has been lifted a little and it has become clearer.

This is the color used in the reflected light. This time the building is plain, so I used the color on the right.

10

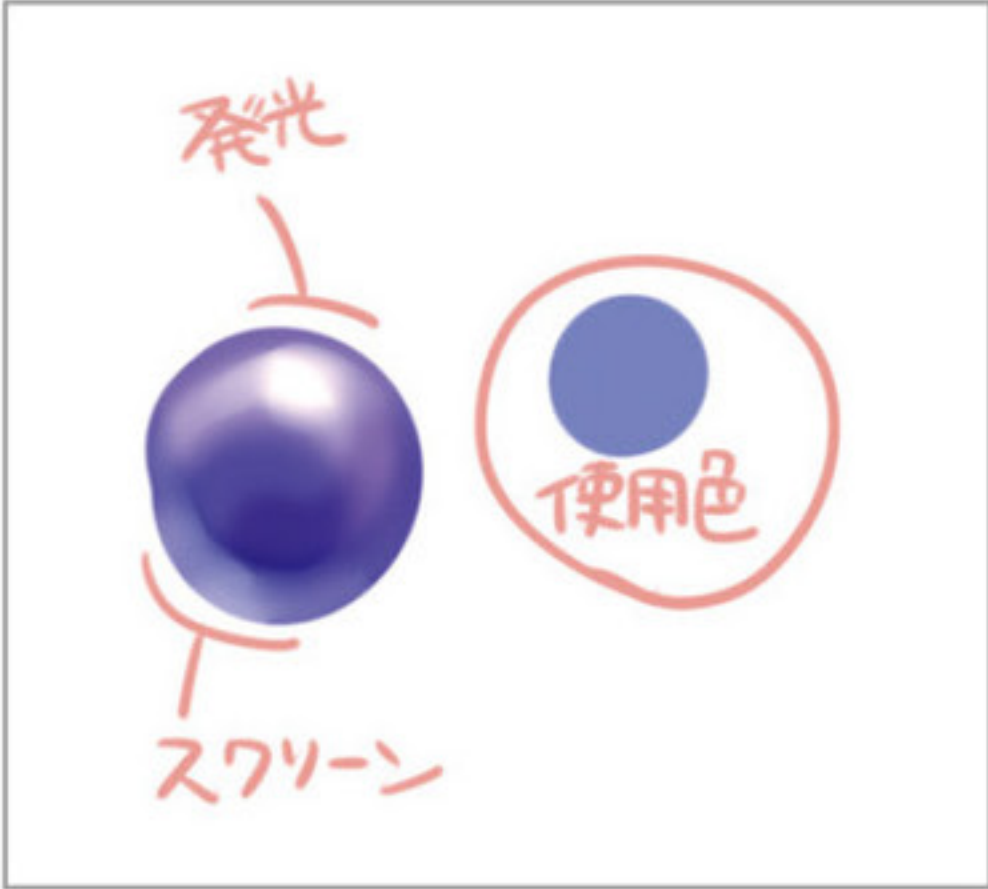
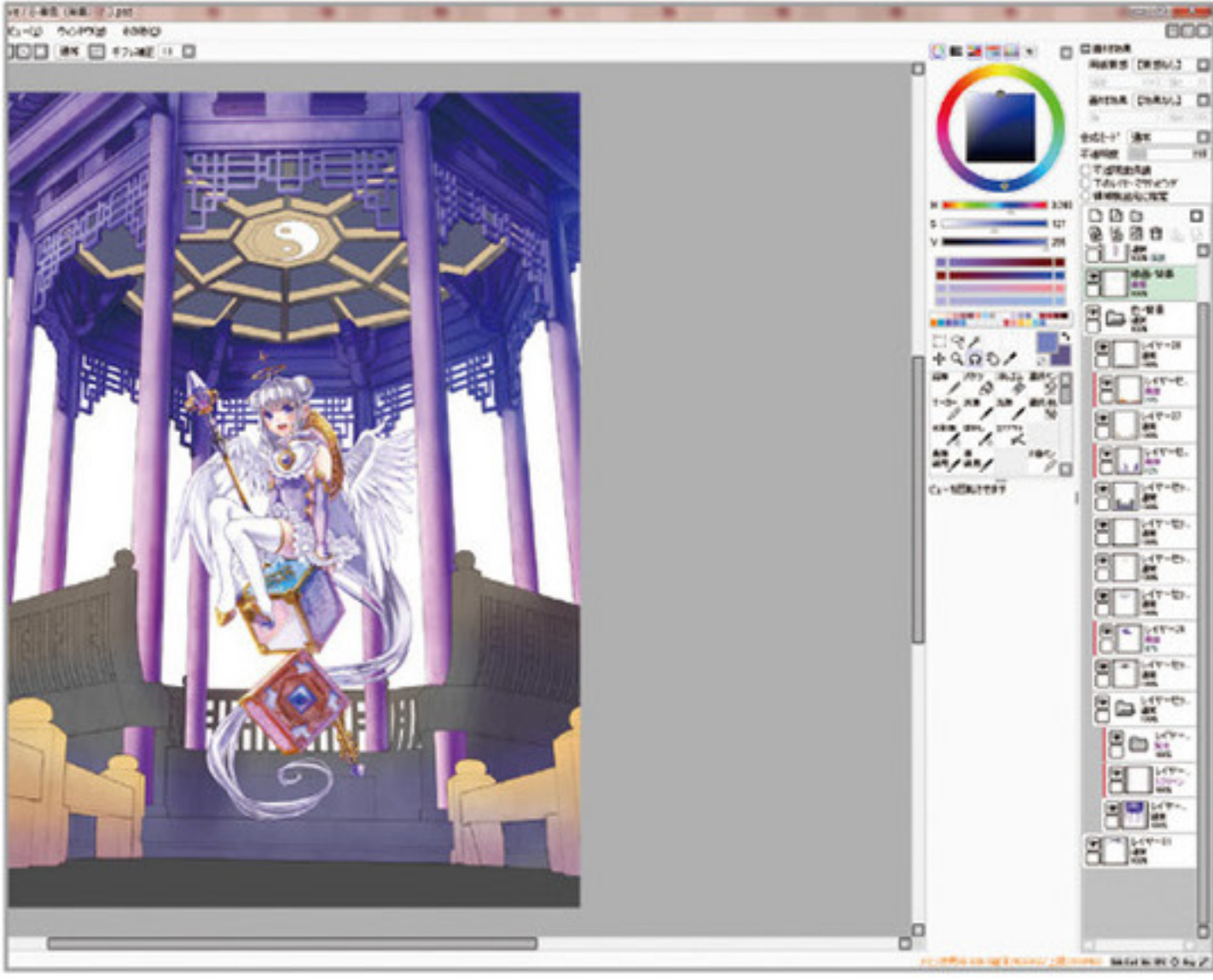
「オーバーレイ」で一度色味を整えます。ここでは、「オーバーレイ」のレイヤーを作成するのではなく、レイヤーセットに「オーバーレイ」をかけています。

11

「オーバーレイ」だけを表示すると、こんな感じです。

12

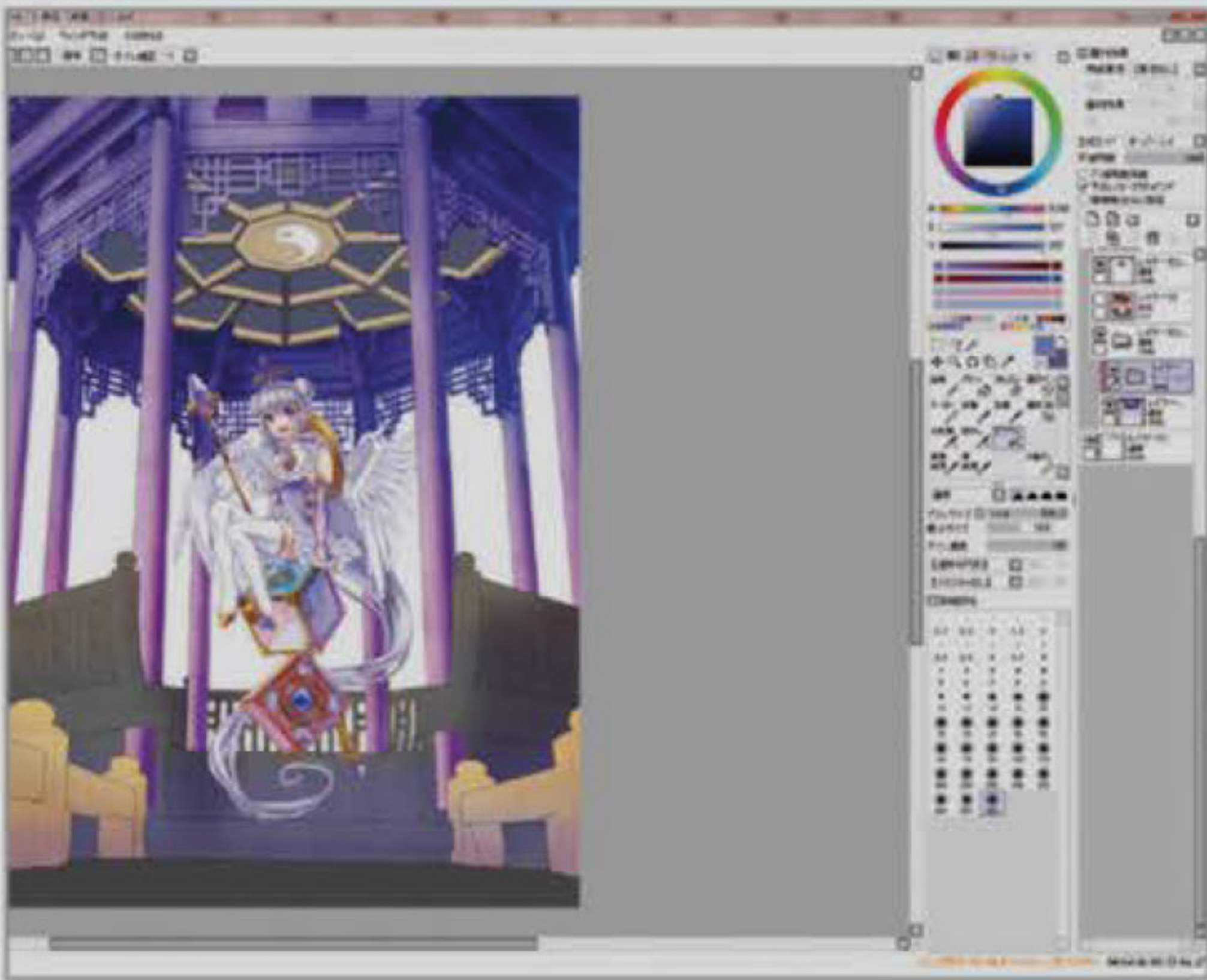
次に光を入れていきます。

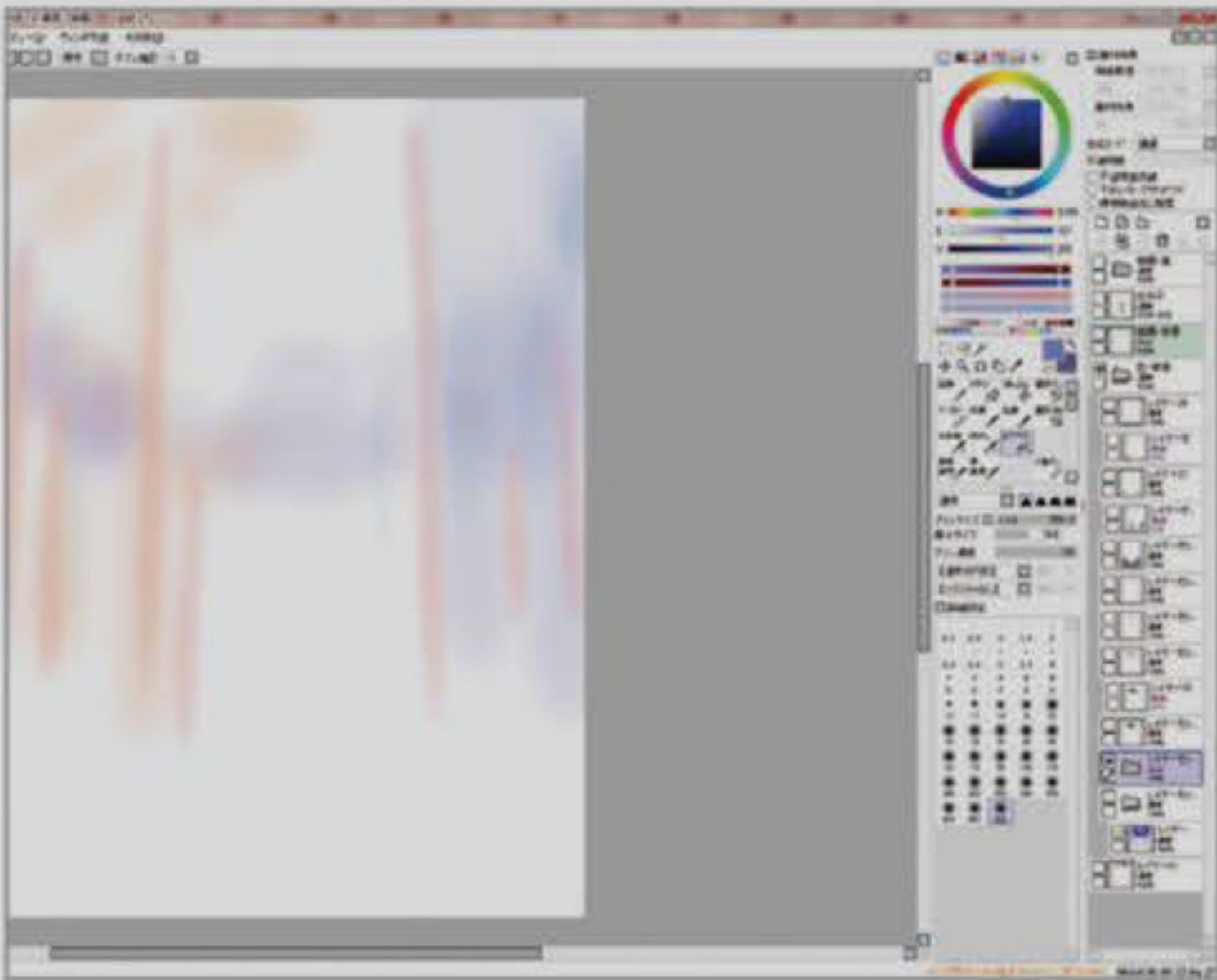
スクリーンのエアブラシを使い、うっすらと光を入れ、光の強い所は発光で入れます。

「スクリーン」は柔らかい光、

「発光」は強い光を表すというように使い分けるとよいと思います。

同じ色、同じ筆を使って光を描いています

Here,

Adjust the color once with "Overlay".

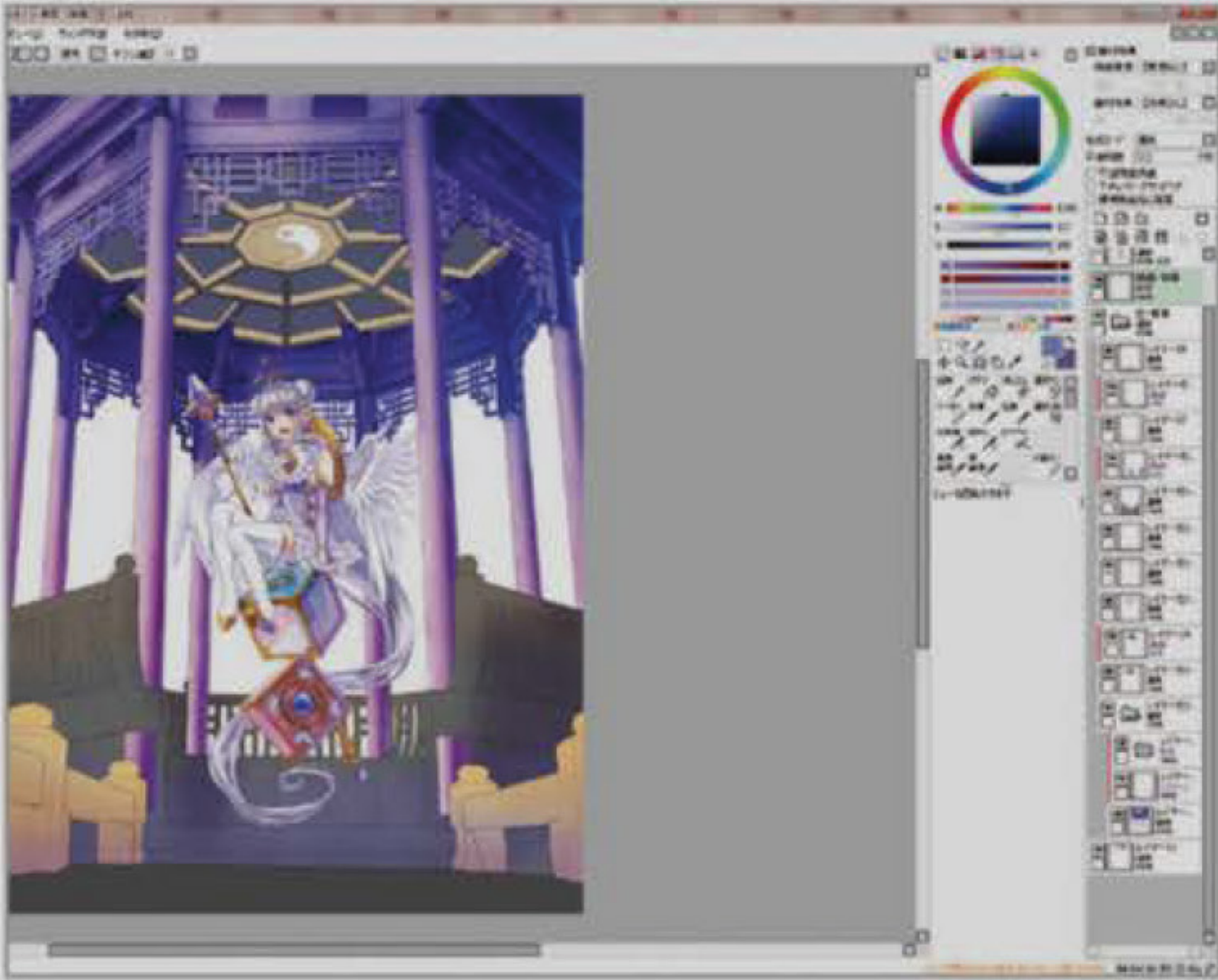
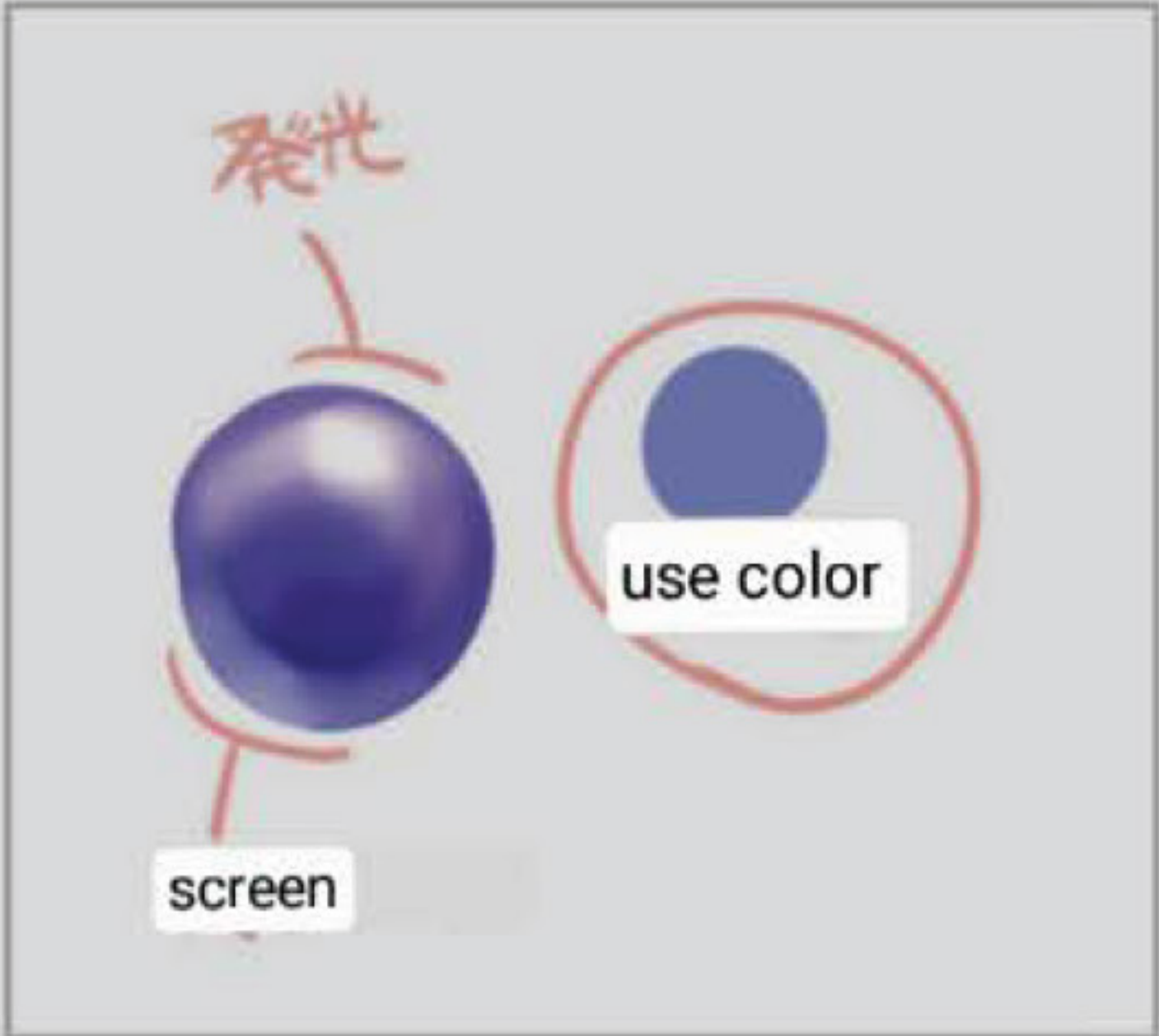
instead of creating 10 'overlay' layers, we're 'overlaying' the layer set.

11

When you display only "overlay", it looks like this is.

12

Next we will add light.

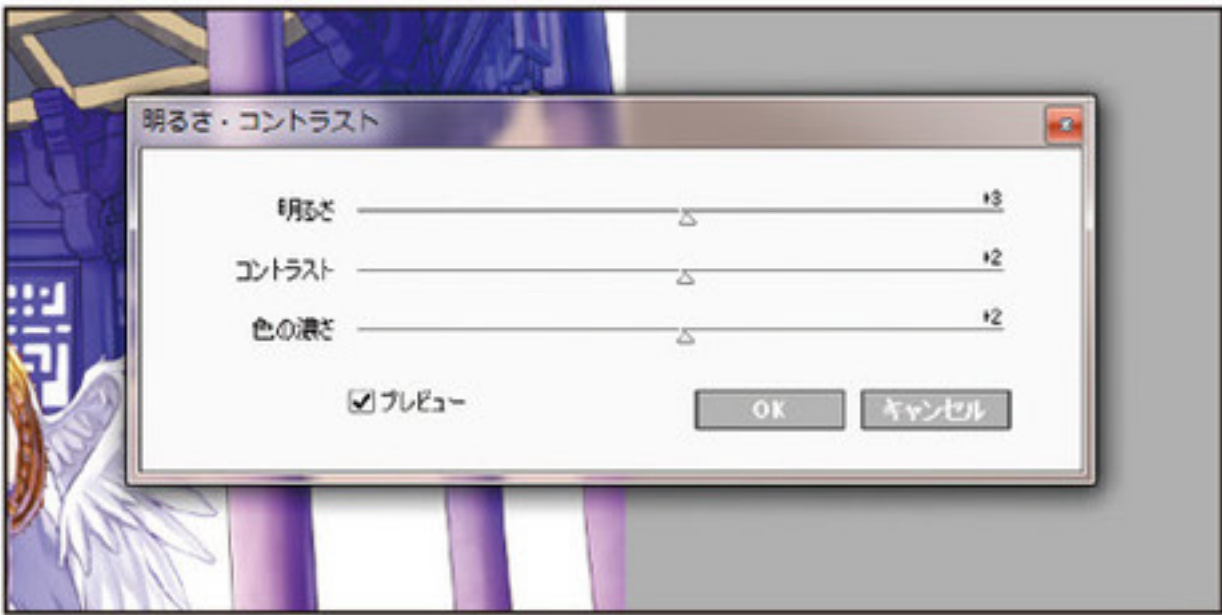
Use the screen airbrush to add a faint amount of light, and add luminescence to the areas where the light is strong.

The "screen" is a soft light,

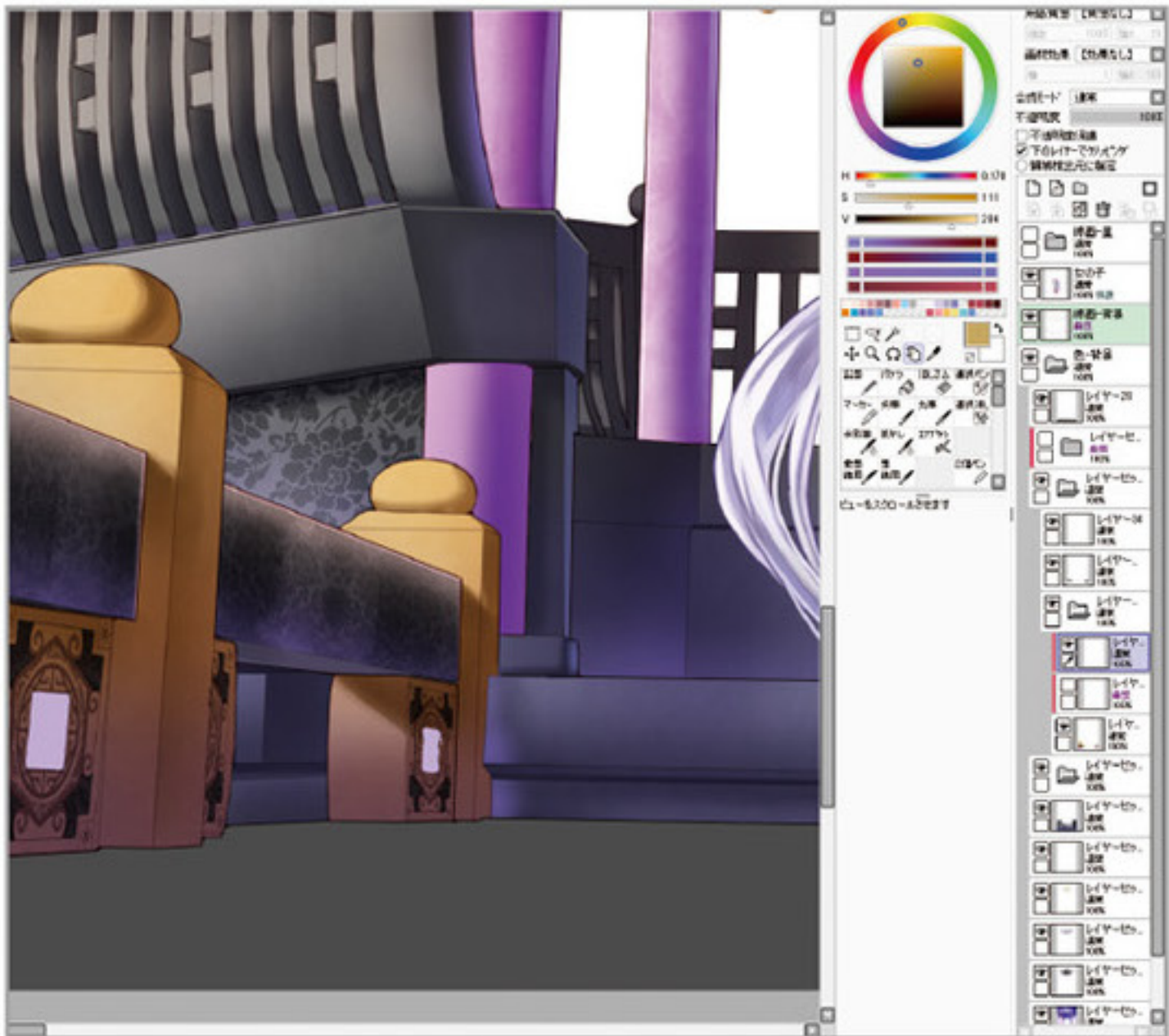
I think it would be better to use ``luminescence" differently, such as expressing strong light.

Using the same color and the same brush to draw the light

13

ある程度塗り終わったら「フィルタ」でコントラストや明るさを微調整します。

全体を見ながら塗りたいので、完成までは塗らず、人物と同じく8割～9割程度の完成度で建物などを塗りはじめます。

14

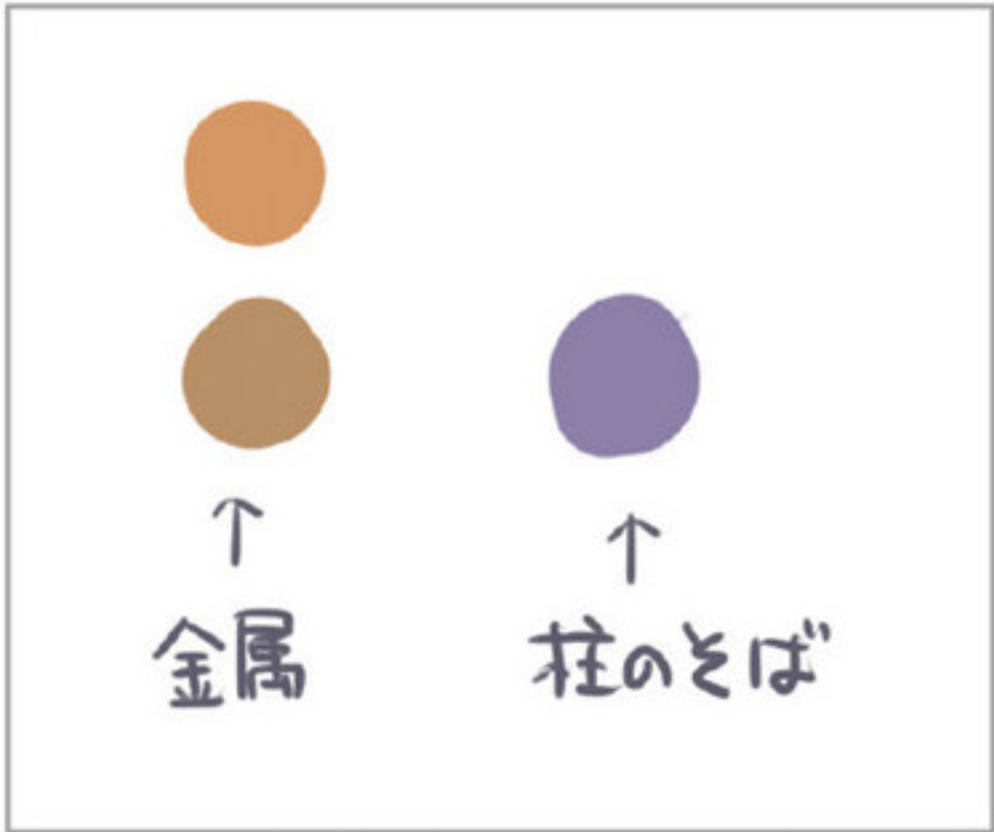
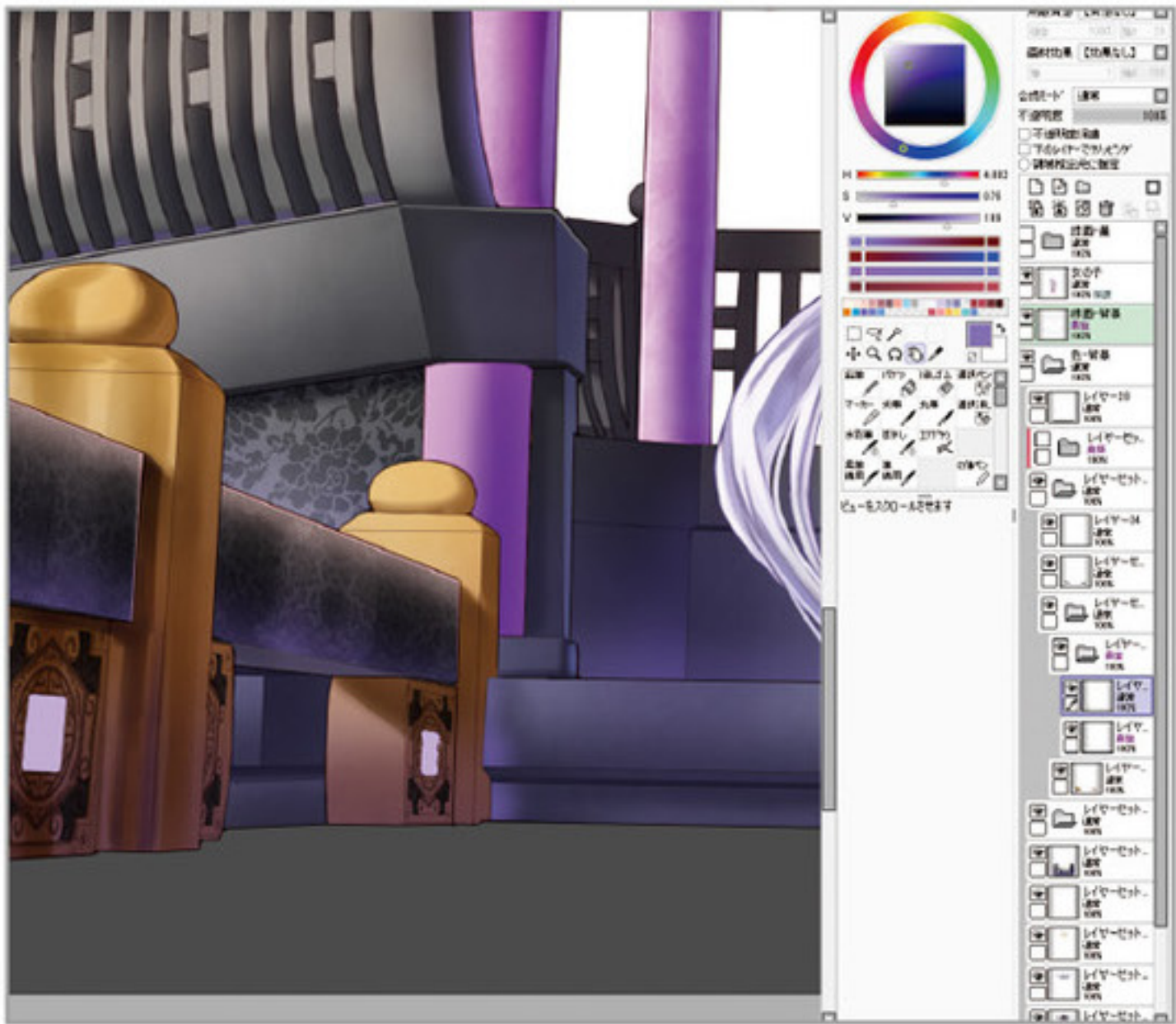
金属を塗っていきます。

3 以降で背景を塗ったのと同じ方法でテクスチャをつけ、数回にわたり乗算で影を入れていきます。

15

次に、水彩筆で乗算を使い、金属に映り込む影を入れていきます。

基本の影はオレンジ～茶色を使用していますが、この絵の場合は、そばに黒色の柱があるので、柱の近くの金属は柱に近い色を使用しています。

金属

柱のそば

この色を乗算をかけて使用しました

13

After painting to a certain extent, fine-tune the contrast and brightness with "Filter".

I want to paint while looking at the whole, so I don't paint until it's complete, but I start painting the building when it's about 80% to 90% complete, just like the person.

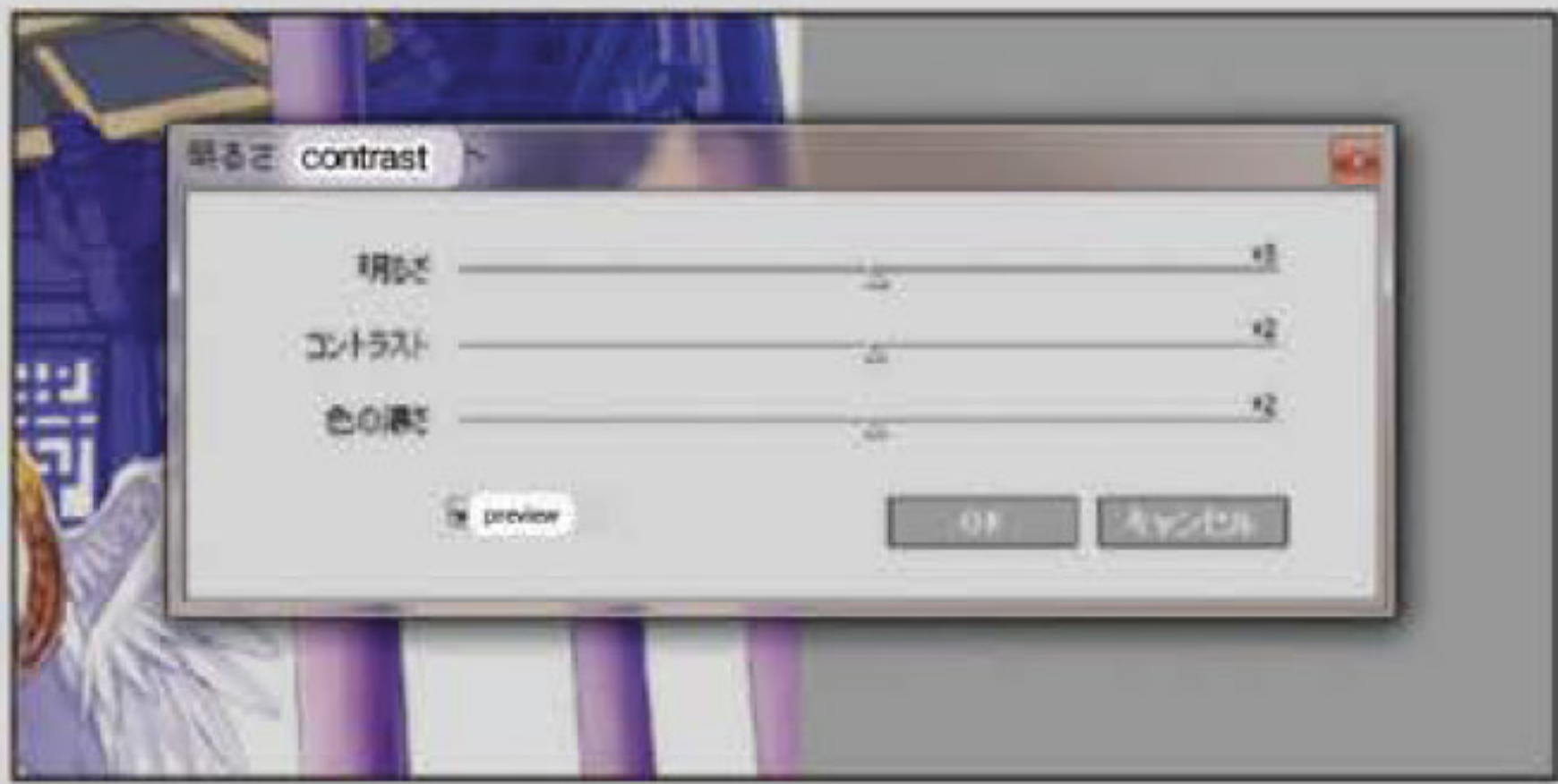
明るさ contrast

明るさ

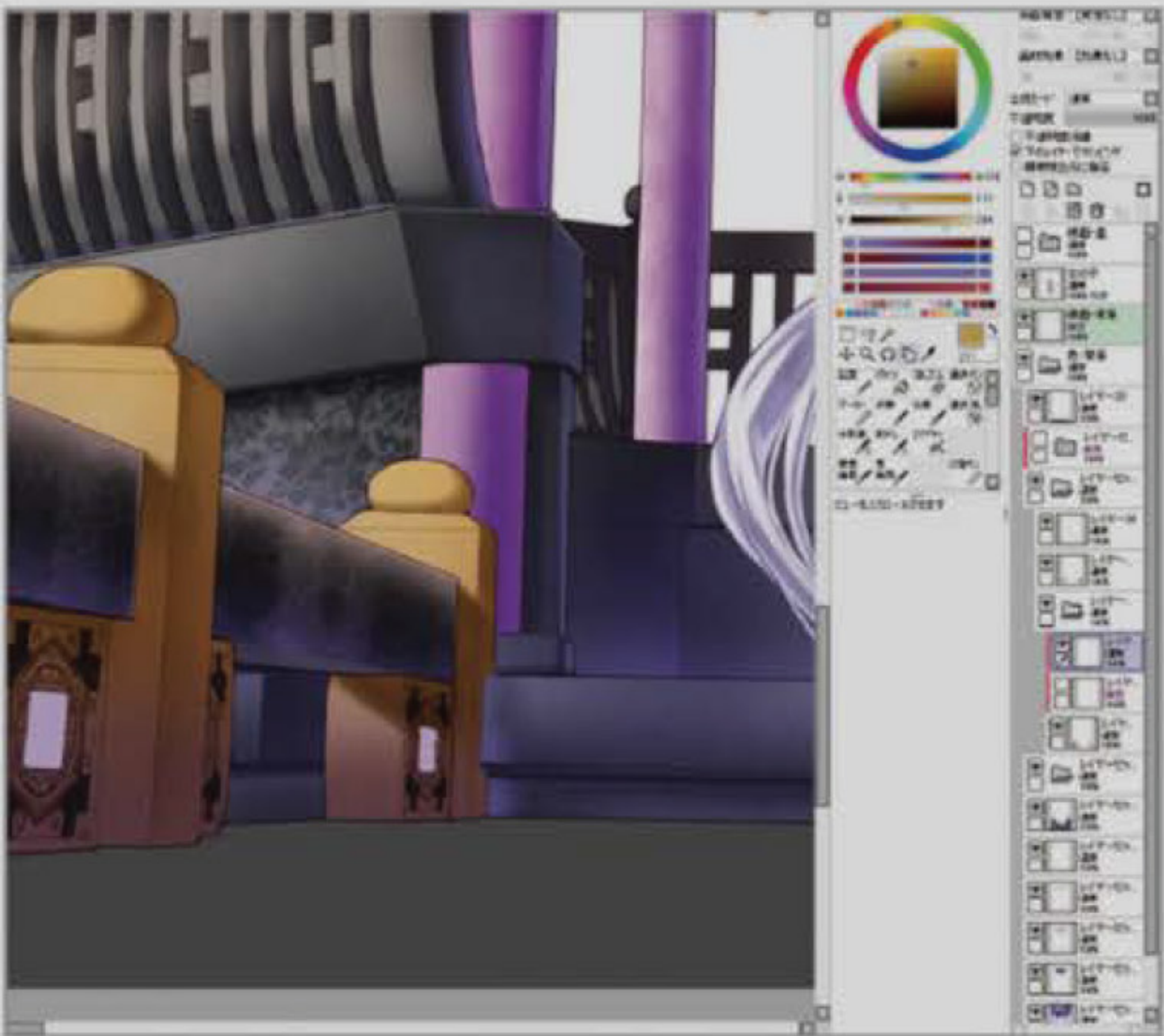
コントラスト

色の濃さ

preview

OK　キャンセル

14

I will paint the metal.

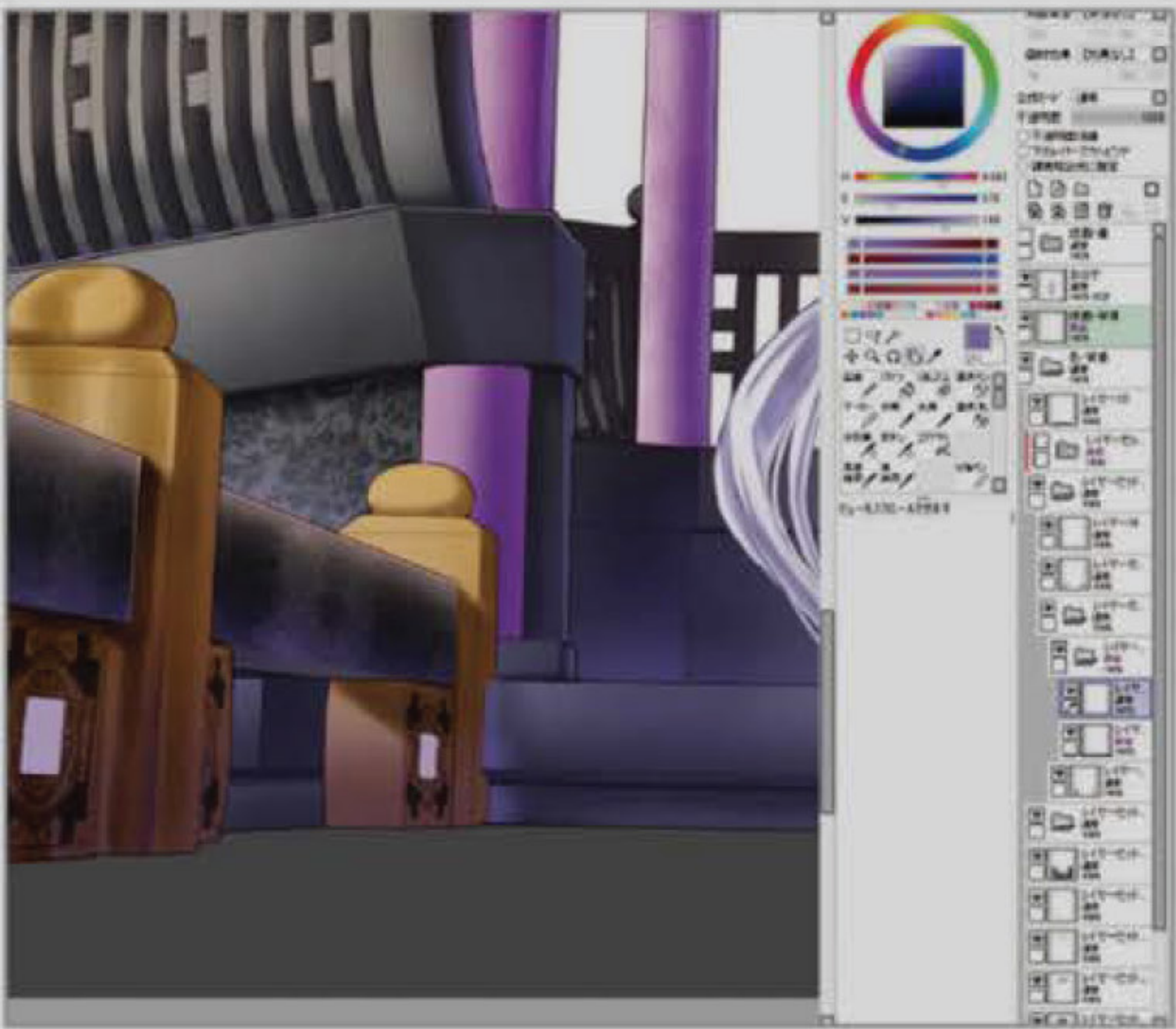
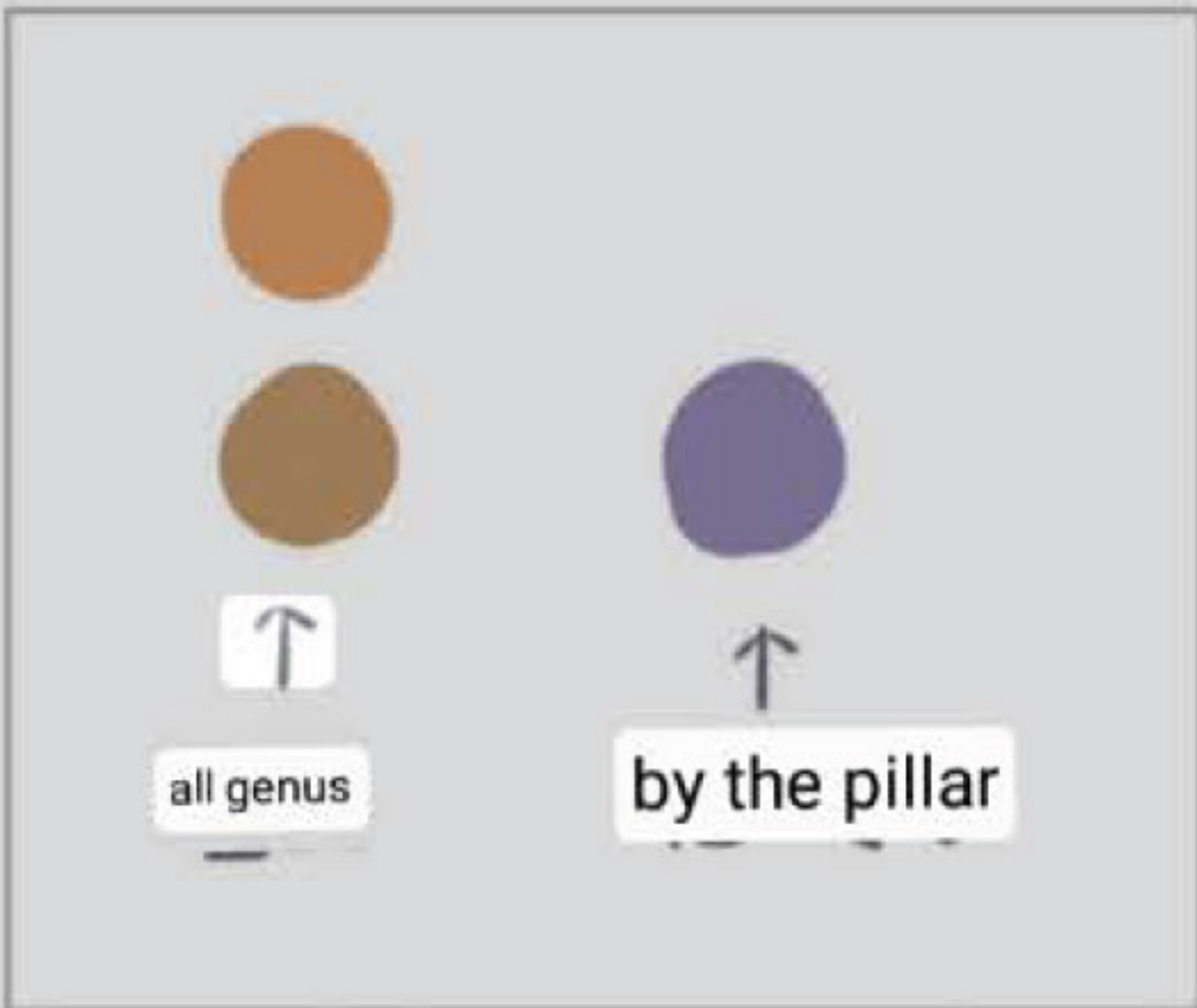
Apply the texture in the same way you applied the background in step 3, and add shadows with multiplication several times.

15

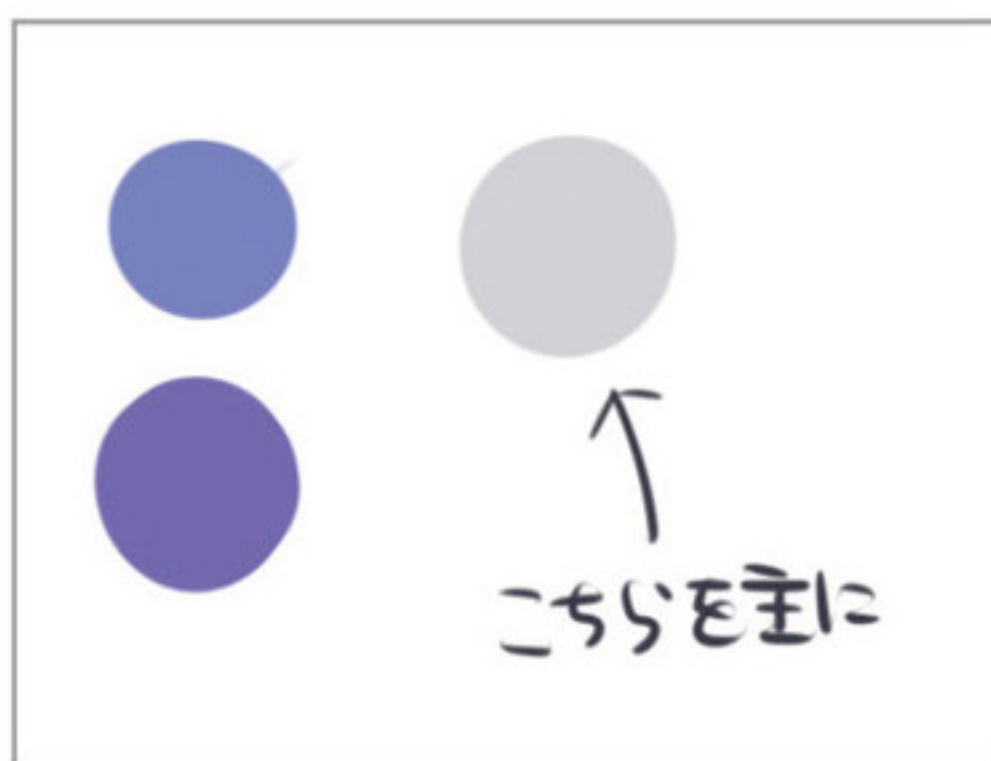
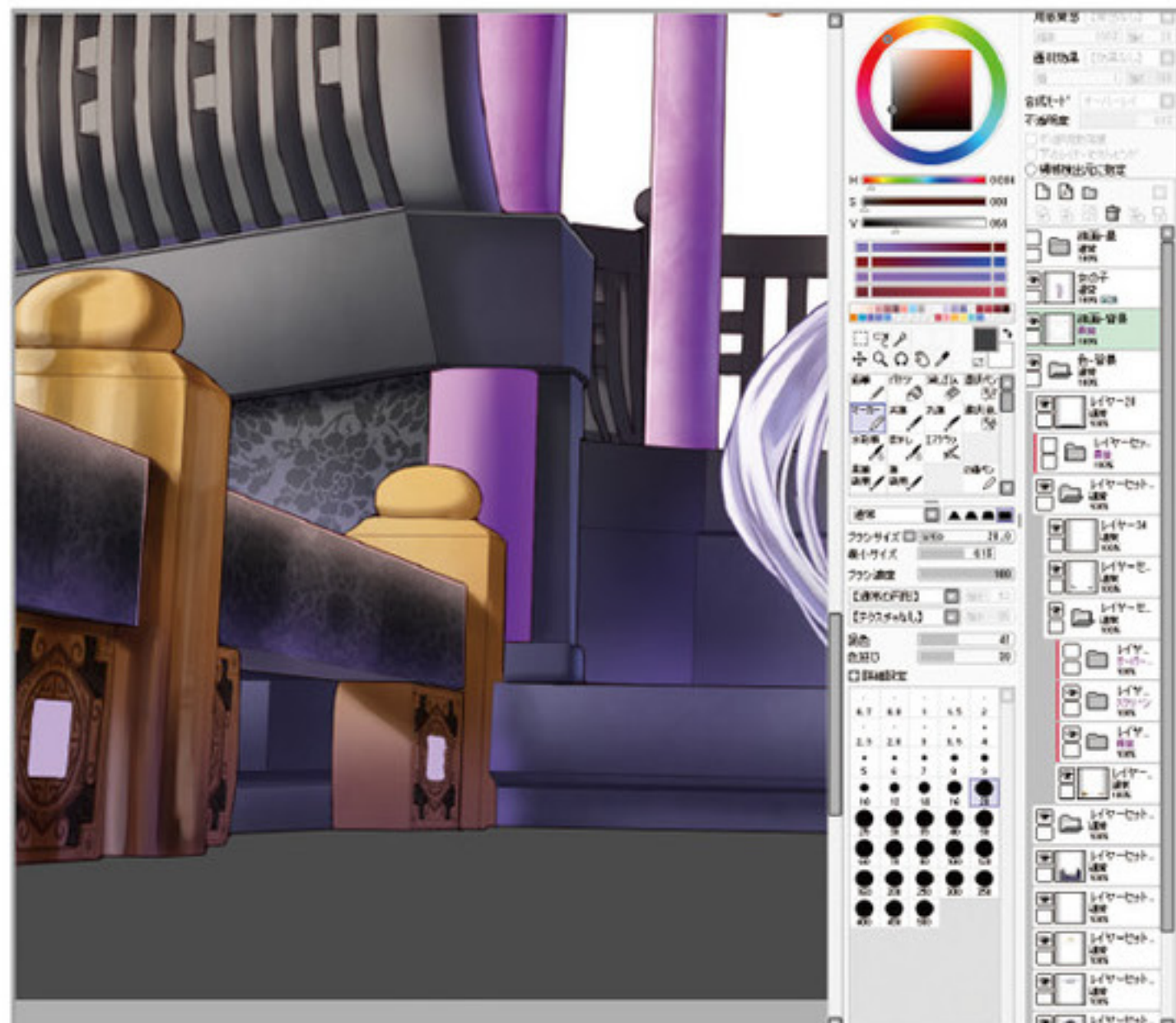
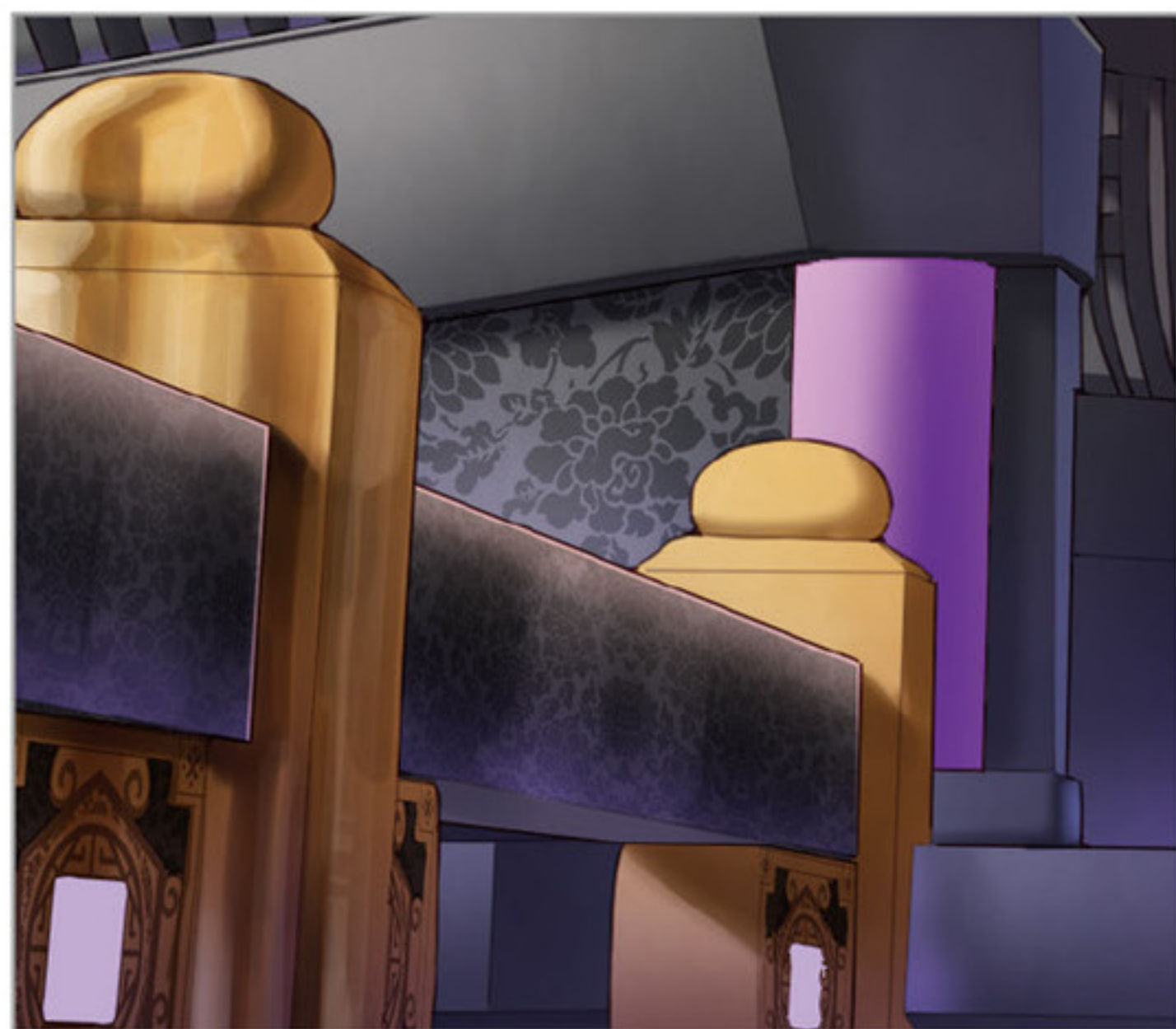
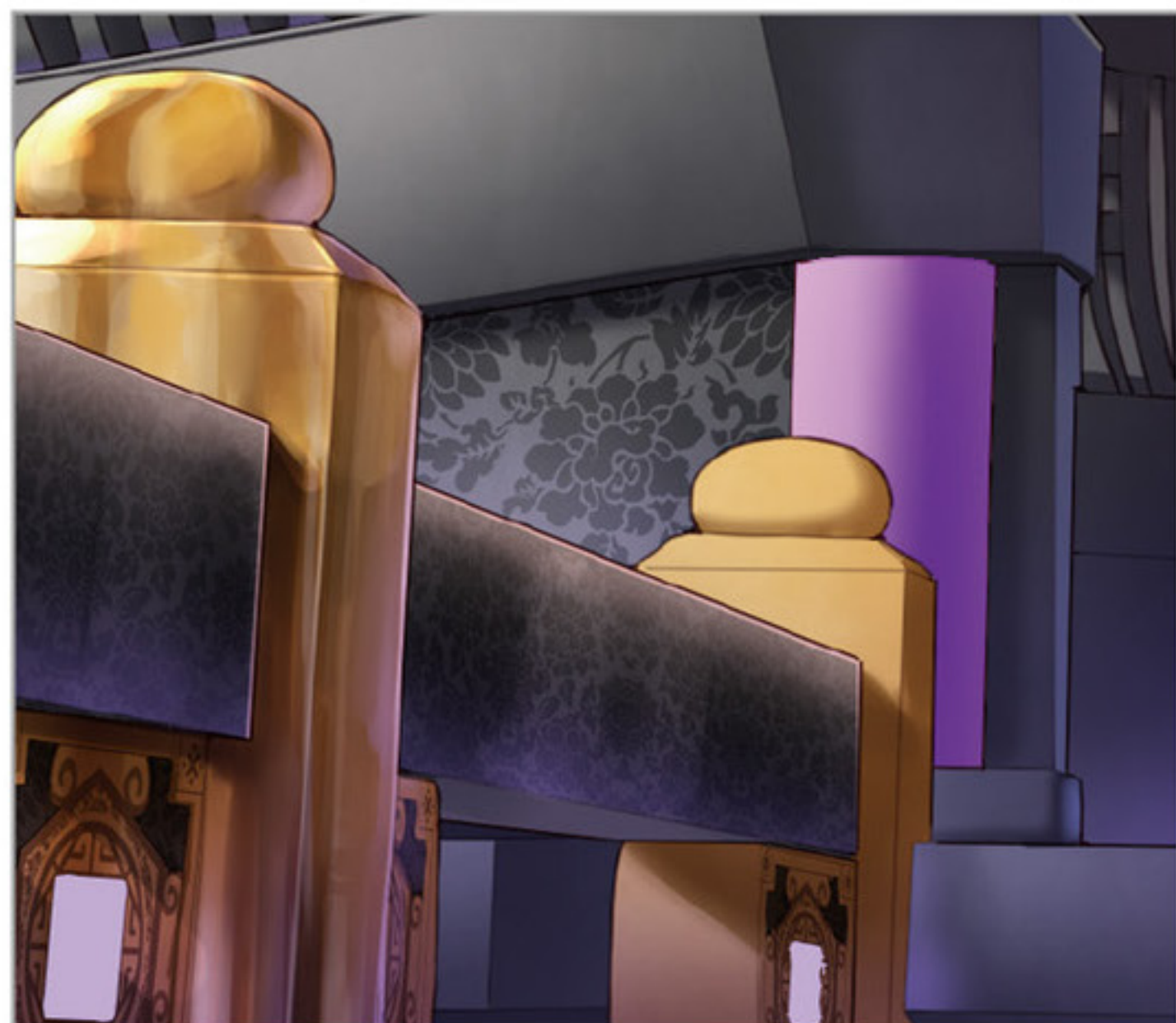
Next, use multiplication with a watercolor brush to add shadows on the metal.

The basic shadows use orange-brown, but in this picture there is a black pillar nearby, so the metal near the pillar uses a color similar to that of the pillar.

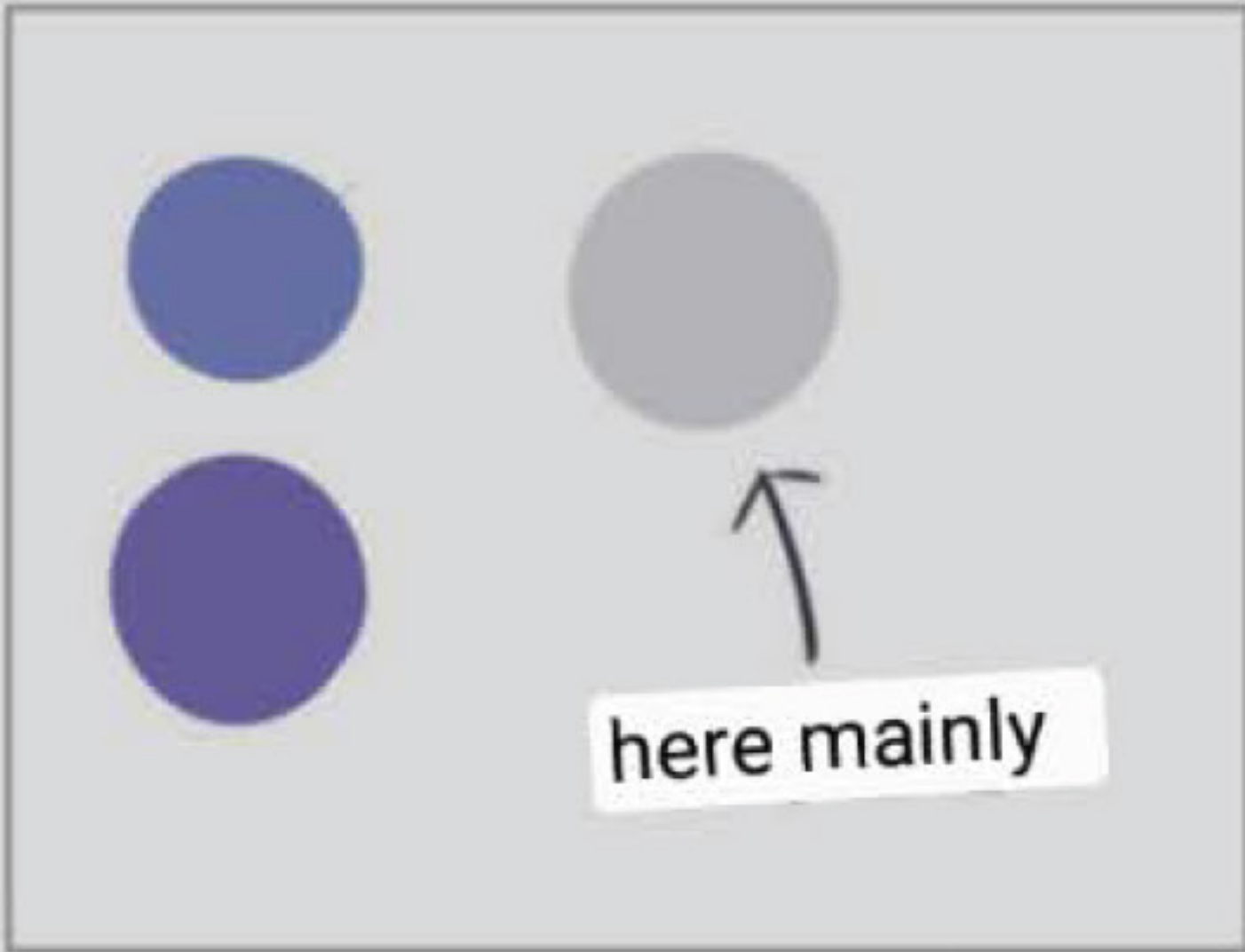
all genus

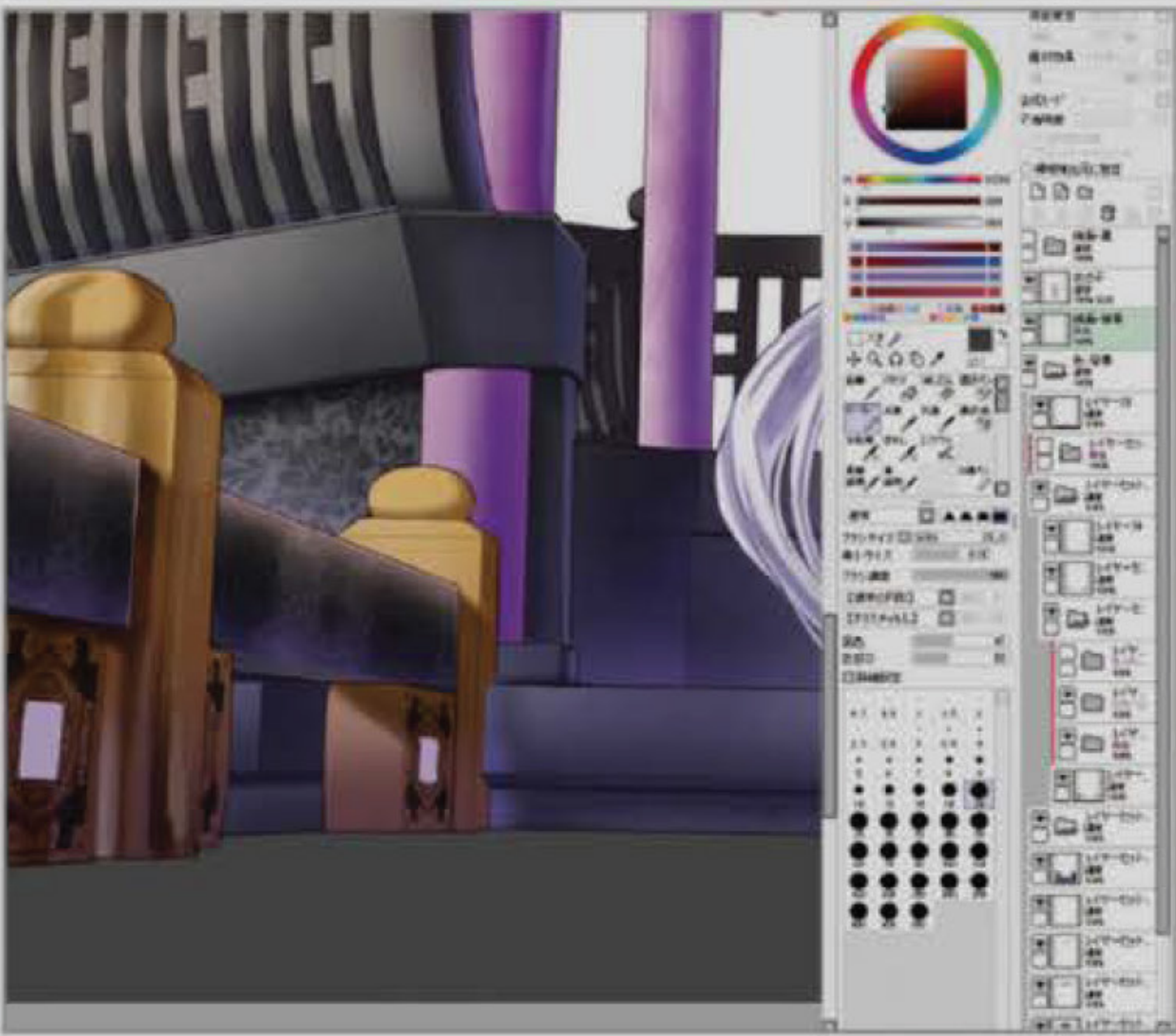
by the pillar

I used this color with multiplication

16 　反射光を入れていきます。
「スクリーン」レイヤーを新規作成し、水彩筆で色を入れていきます。使用している色は**9**で紹介した青紫と紫、グレーです。青紫だけだと色が浮いてしまうので、比較的彩度の低い色を使用しています。

こちらを主に

スクリーンで使った色です

17 　レイヤーを新規作成し、「オーバーレイ」で黒色を塗り、深みを出していきます。

18 　レイヤーを新規作成し、「発光」で光を入れながら形を整えていきます。

16

I will add reflected light.

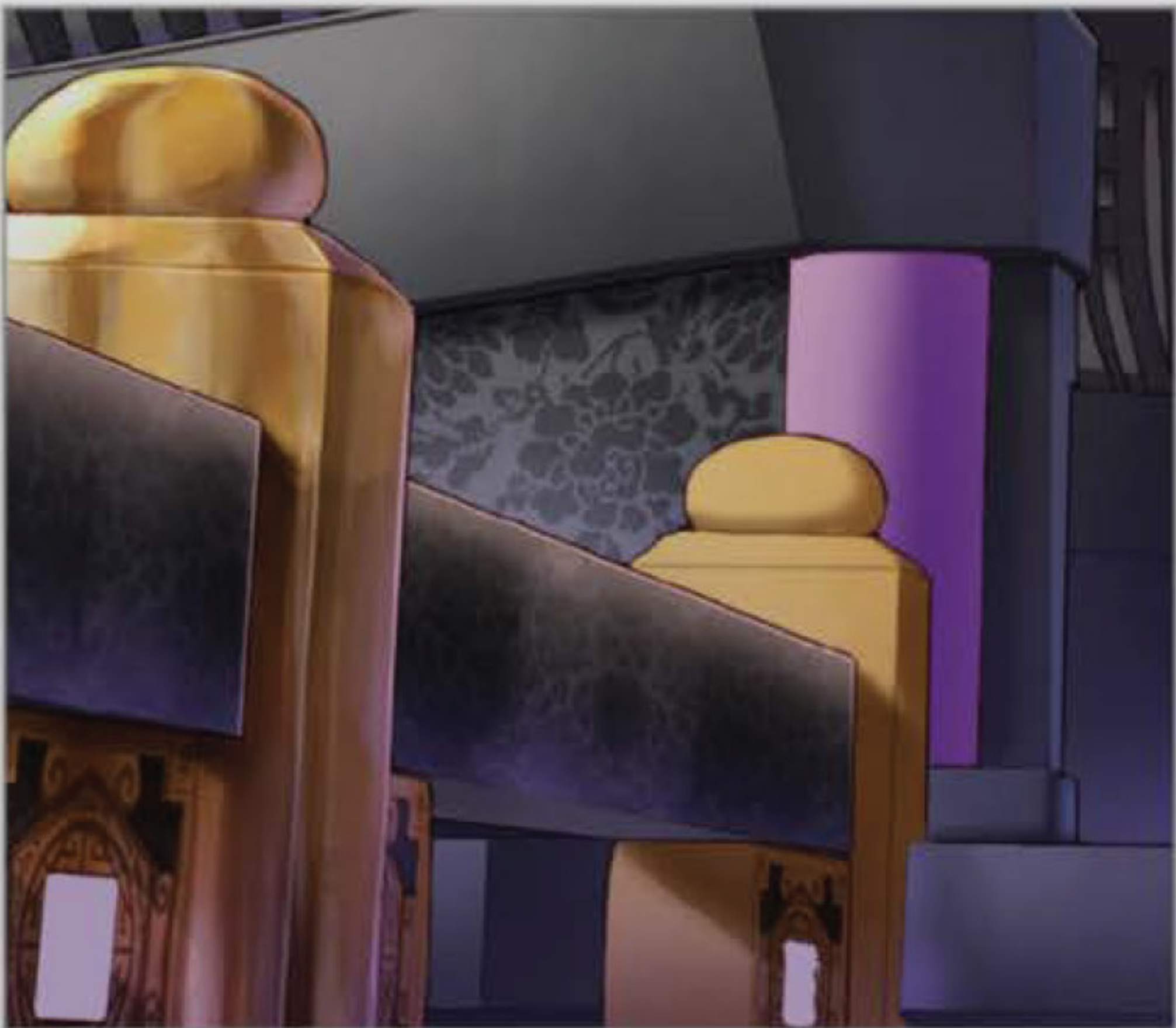
Create a new "Screen" layer and add colors with a watercolor brush. The colors used are the bluish purple introduced in 9 and gray. If only bluish-purple is used, the color will stand out, so a color with relatively low saturation is used.

here mainly

This is the color used on the screen

17

Create a new layer and select black with "Overlay" to add depth.

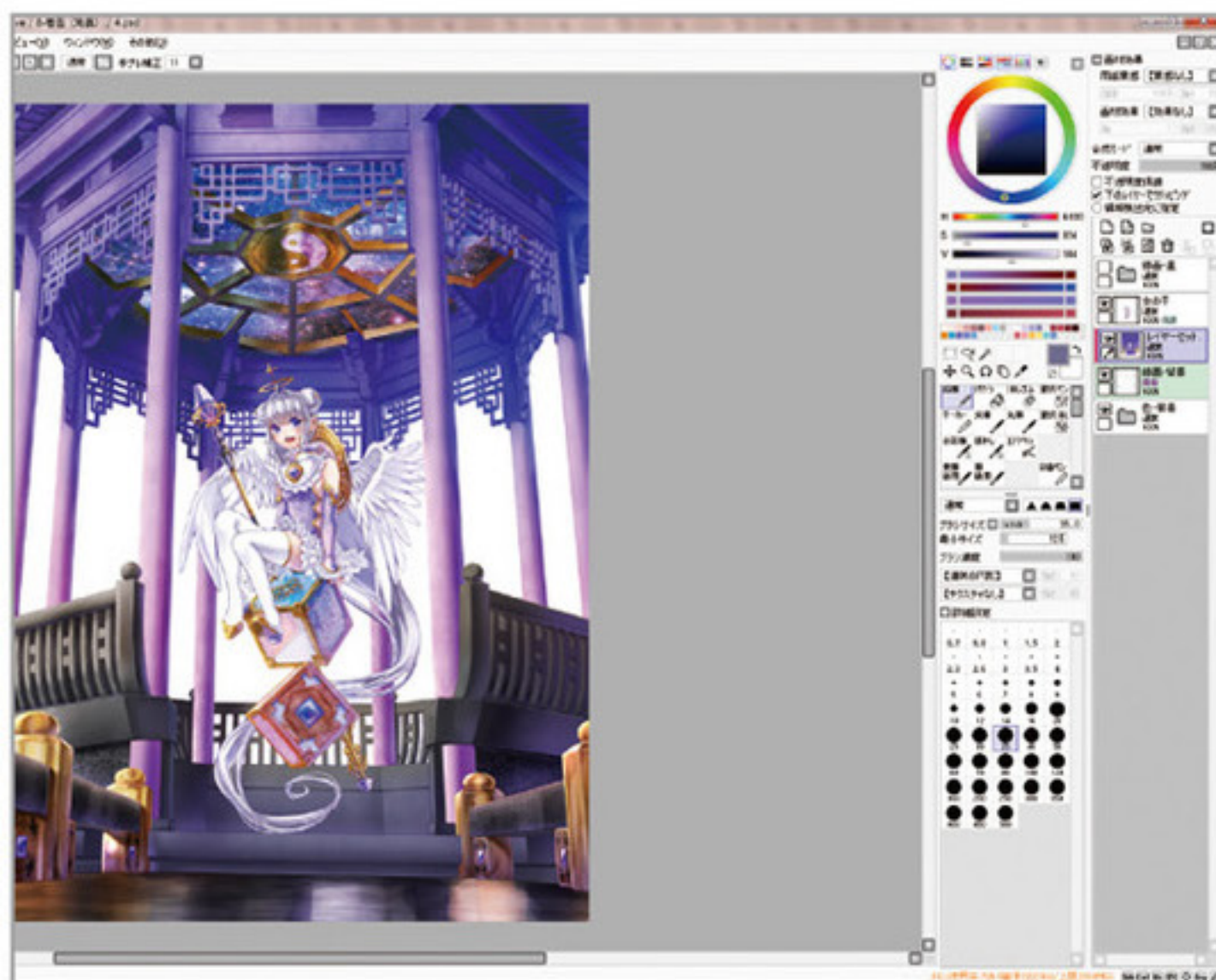
18

Create a new layer and adjust the shape while adding light with "Luminance".

19

ひととおり着色した後、線画の色味を調整していきます。

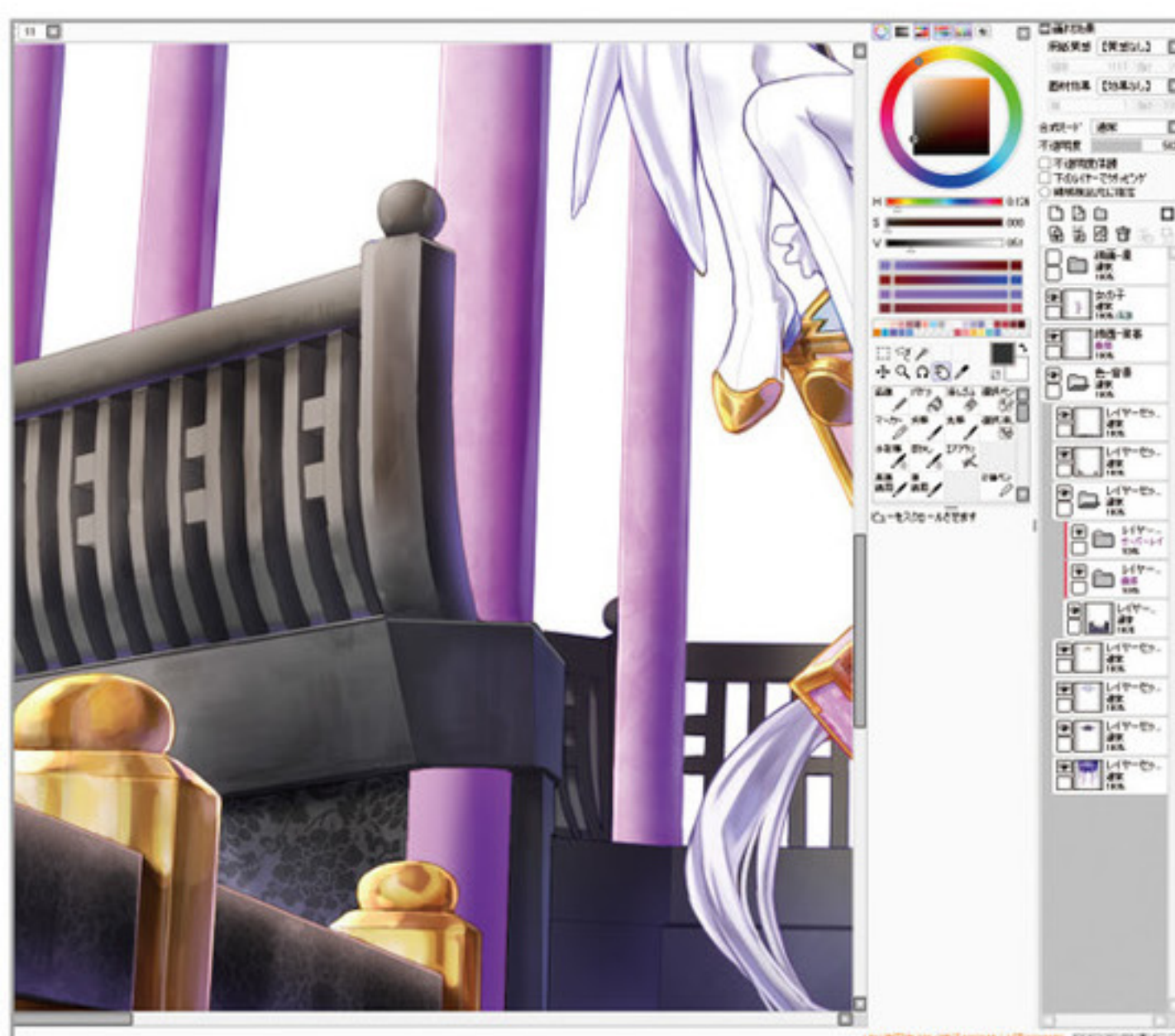
今は全て赤黒色ですが、その上から建物に近い色を選択して塗り、線画があまり目立たないようにします。

これは一つ一つ手作業で色を馴染むように変更させ、線画が浮かないようにします。

20

建物に傷や汚れを入れきます。

まずは汚れです。

平筆で、「乗算」、「オーバーレイ」を使って描き、不透明度を下げて馴染ませます。

1回で描こうとせず、何回かに分けて濃さを調節しています。

21

次に傷です。筆は汚れとは違いハッキリとした印象を持たせたいので通常のペンを使用しています。

黒色の「乗算」レイヤーで線を描きます。

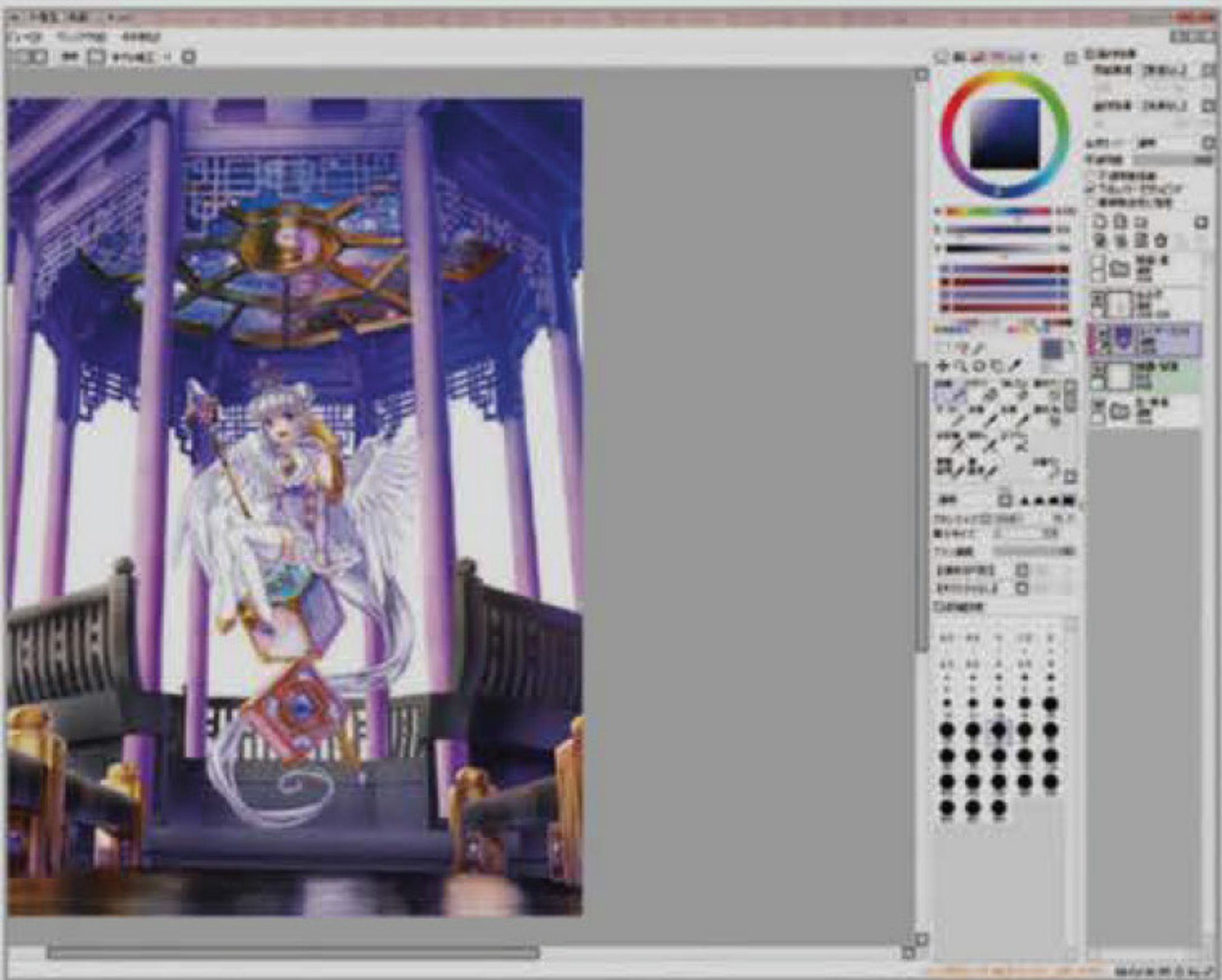
傷のそばに「スクリーン」レイヤーで光を入れ、凹凸感を出したら完成です。

また、「スクリーン」レイヤーを使って汚れを描くのもいいと思います。

19

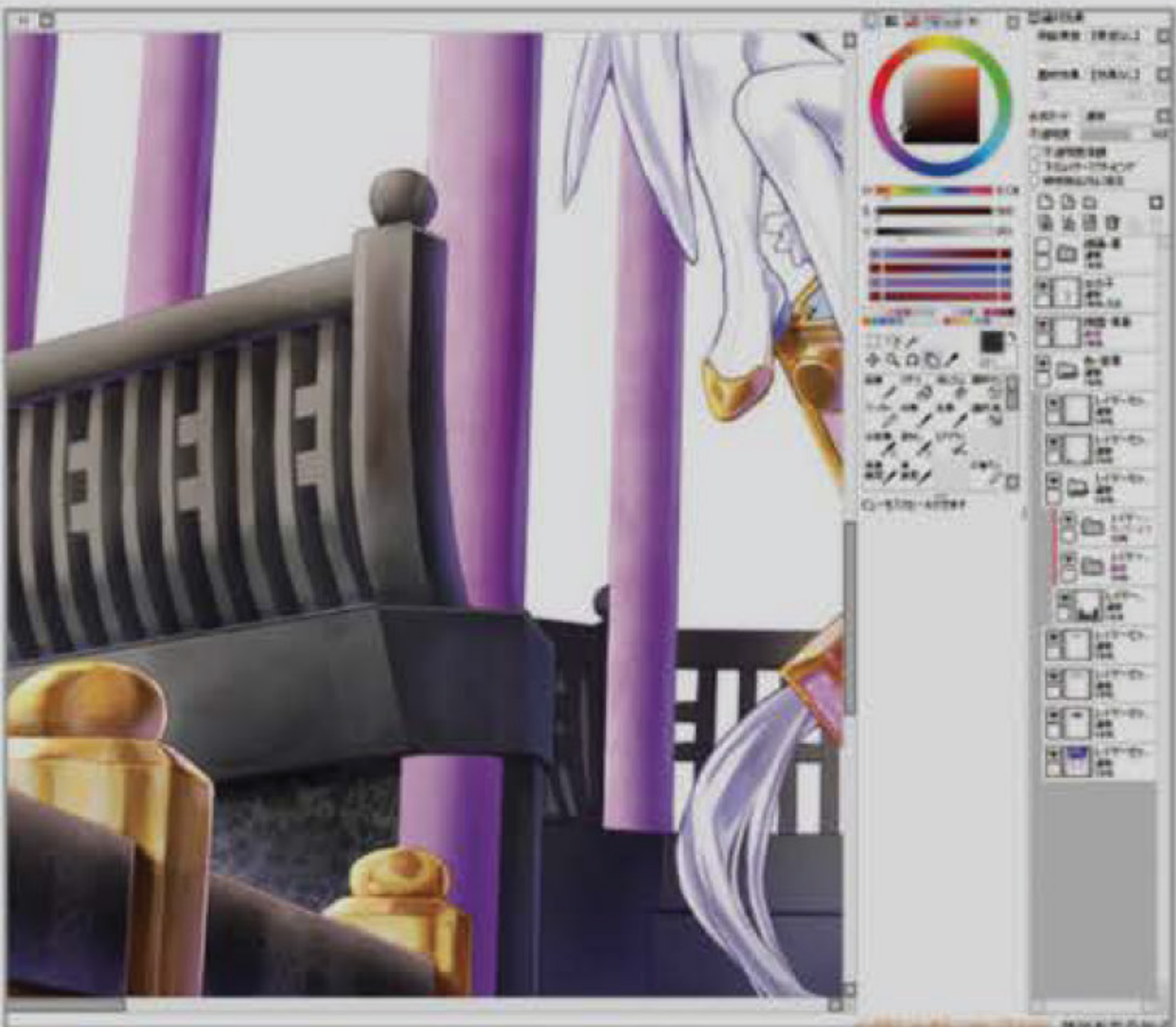
After coloring, I will adjust the color of the line drawing.

Right now it's all red and black, but I'll select a color close to the building and paint over it so that the line art doesn't stand out too much.

This is changed manually one by one so that the colors are familiar so that the line drawing does not float.

20

Damage and stain the building.

First is dirt.

"With a flat brush, draw using "Multiply" and "Overlay" and lower the opacity to blend. I don't try to draw it in one stroke, but divide it into several strokes to adjust the density.

21

Next is the wound. Unlike dirt, the brush is clear I use a normal pen because I want to make an impression.

Draw a line on the black "multiply" layer. Add light with the "screen" layer near the scratch to create a bumpy feel, and you're done.

I also think it's a good idea to use the 'screen' layer to draw the dirt.

STEP 8 背景の着色～空や水など

1

　建物の奥にある空を描きます。
　水色をベースに、エアブラシでグラデーションにします。

2

　「スクリーン」レイヤーに白色のマーカーで、雲の形を描きます。

3

　乗算で雲に影を入れ、マーカーで色を馴染ませるように整えていきます。重苦しい雰囲気にしたくないので、雲の影は全体的に彩度を高めにし、あまり数を増やさないようにしています。

STEP 8 Coloring the background - sky, water, etc.

1 Draw the sky behind the building.
Using light blue as a base, apply a gradation with an airbrush.

2 Draw a cloud shape with a white marker on the "Screen" layer.

3 Use multiplication to add shadows to the clouds, and use the markers to blend the colors. I didn't want to create a heavy atmosphere, so I made the cloud shadows more saturated overall and didn't add too many.

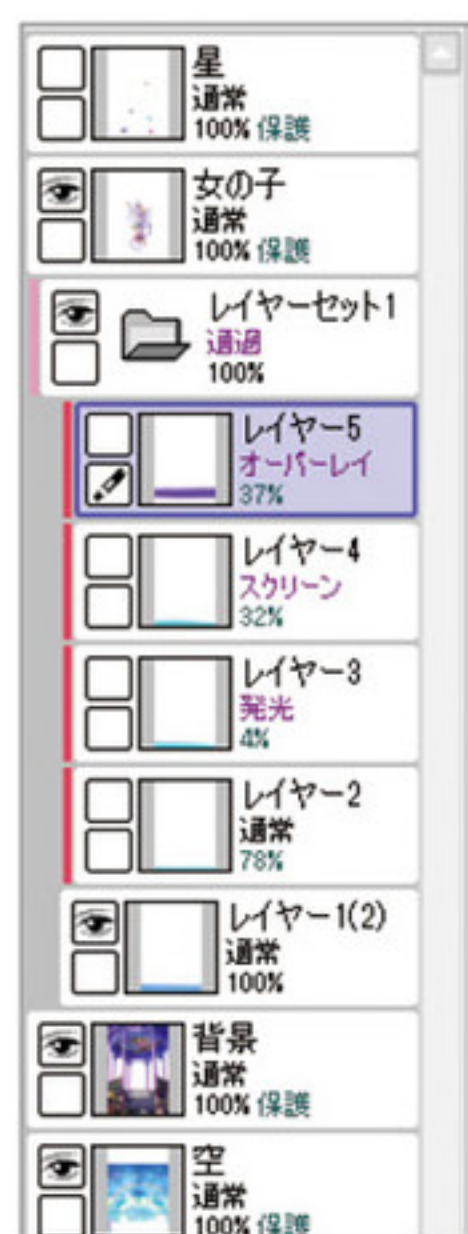
4

さらに描きこみをします。
星と虹を入れてみました。

5

レイヤーを、「女の子」「建物」「空」「星」の4つに分けて統合します。

次に、建物の前に水を描きます。

水を描きたい場所に水色をのせ、グラデーションをつけておきます。

6

「発光」レイヤーで水面を描き、光を描いたら次に「乗算」レイヤーで影をつけます。マーカーで水面の模様を整えながら、この工程を繰り返して水面を描いていきます。

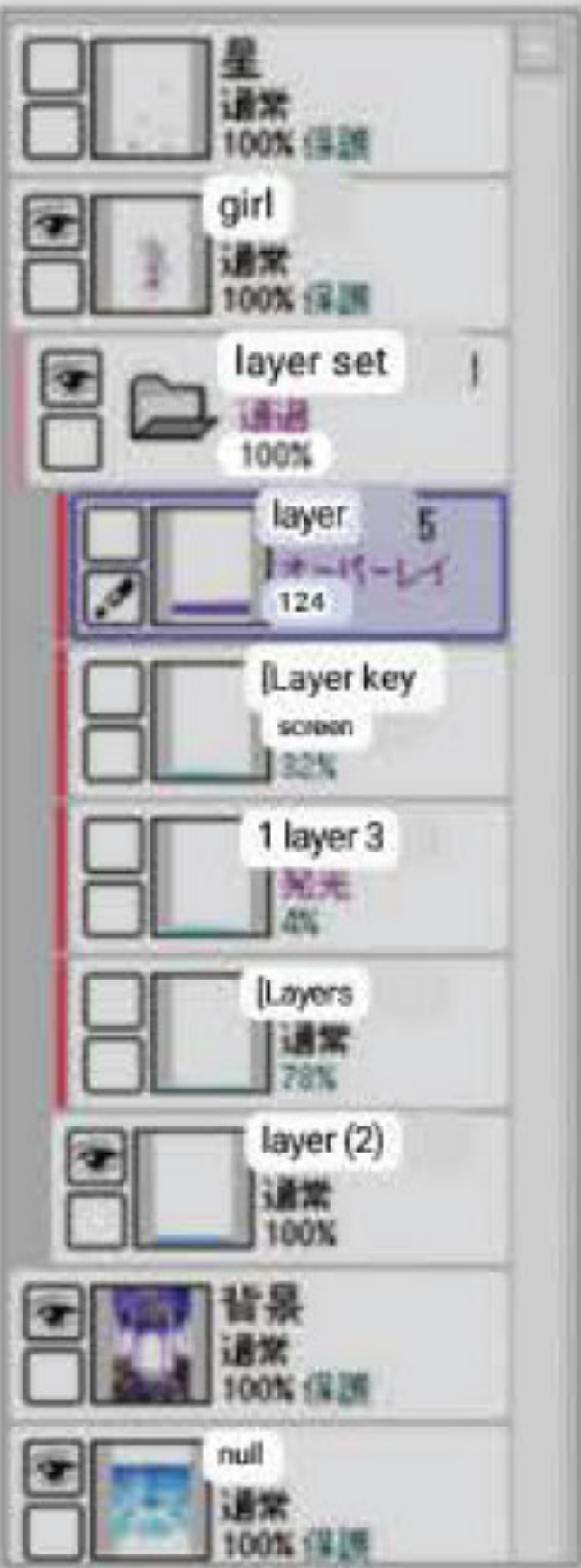
4

I will draw more. I added a star and a rainbow.

5

Four layers: "Girl", "Building", "Sky" and "Star" divided into and integrated.

Next, draw water in front of the building. Place light blue on the place where you want to draw water, and apply gradation.

mark the

6

Draw the surface of the water on the "Luminance" layer, draw the light, and then add shadows on the "Multiply" layer. Repeat this process to draw the surface of the water while adjusting the pattern on the surface of the water with a marker.

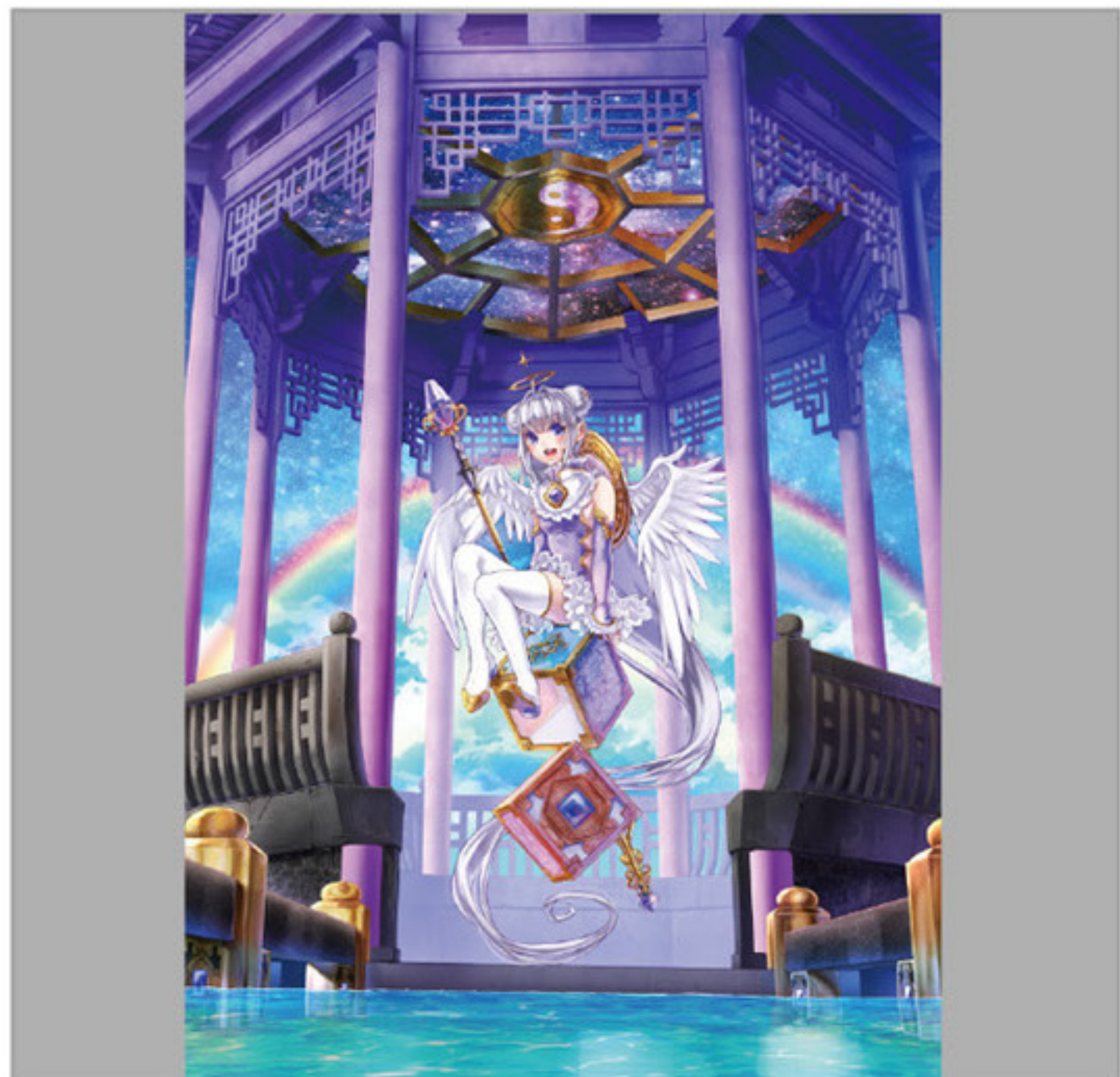
7

水面模様が完成したらレイヤーを1つにまとめます。

さらに、水のレイヤーを複製して3つにします。

1つ目は、通常レイヤーで不透明度を30%。その上の2つ目のレイヤーは、「オーバーレイ」で不透明度75%。さらに、その上の3つ目のレイヤーは、発光で不透明度を5%ほどにして、水面が透けているように調整します。

8

遠近感を出したいので、手前と奥とで色の違いが出るよう、色味を調整します。灰色、青紫の「スクリーン」レイヤーを使い、奥側にあるものの色を薄くします。

9

不透明度を下げ、「オーバーレイ」でコントラストを調整します。

7 When the water surface pattern is completed, combine the layers into one increase.

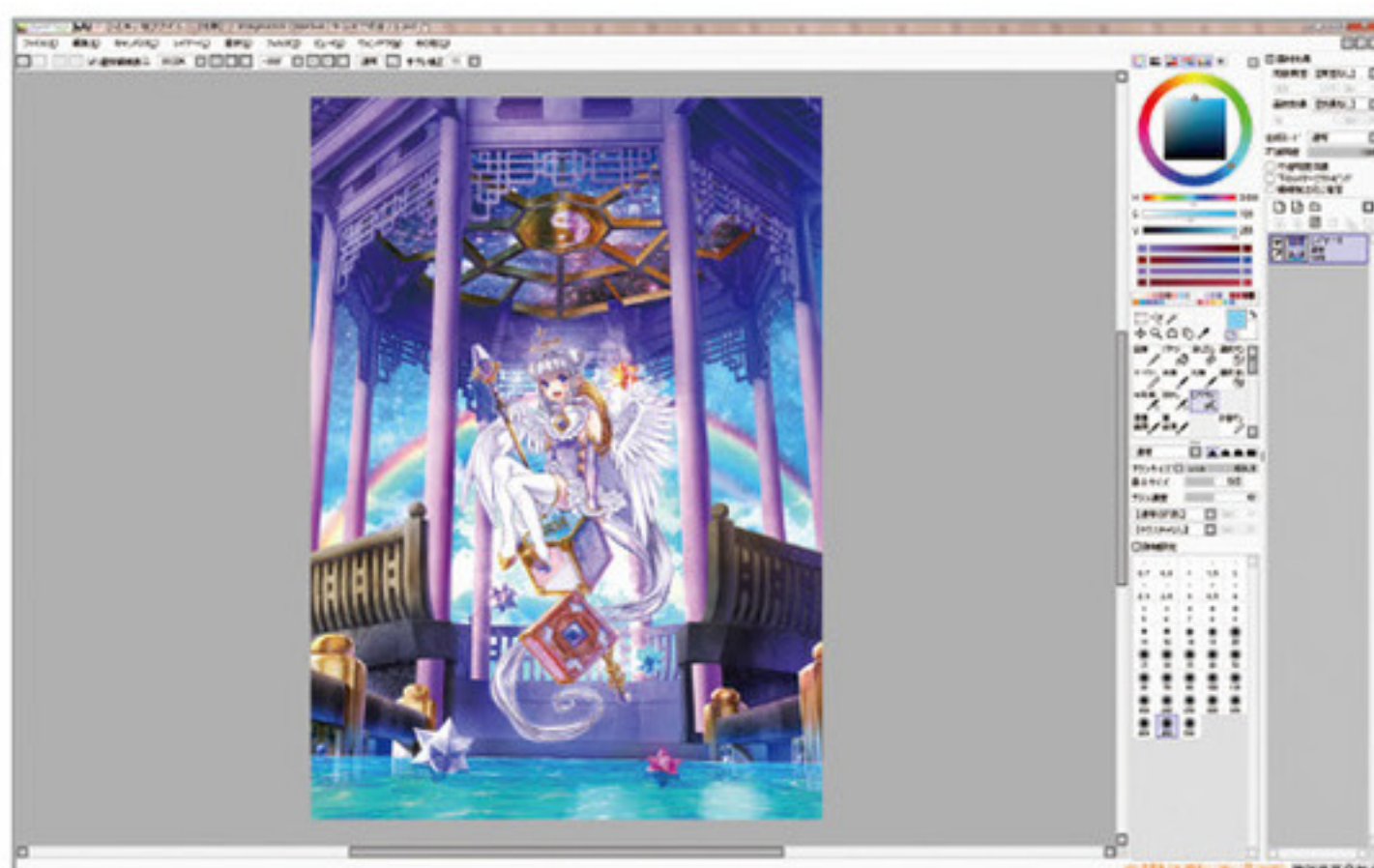
In addition, duplicate the water layer to make it three. The first is a normal layer with 30% opacity. The second layer above that is 'Overlay' with 75% opacity. In addition, on the third layer above that, set the opacity to about 5% with light emission so that the surface of the water is transparent.

SO I want to create a sense of perspective, so I adjust the colors that there is a color difference of 8 between the foreground and the background. Use a gray, blue-purple "screen" layer to lighten the color of the background.

9 Lower the opacity and adjust the contrast with Overlay.

STEP 9 レイヤーの統合

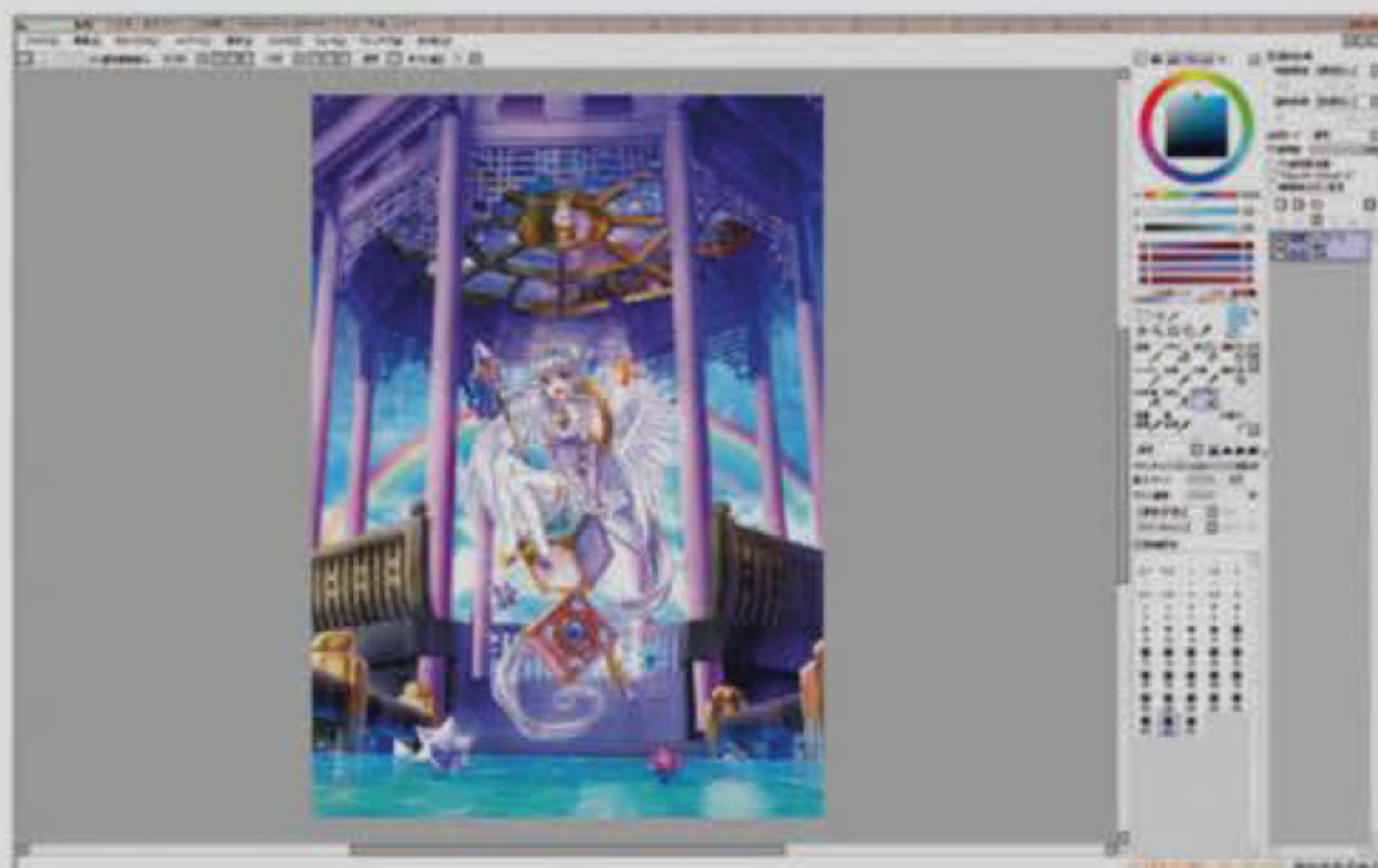
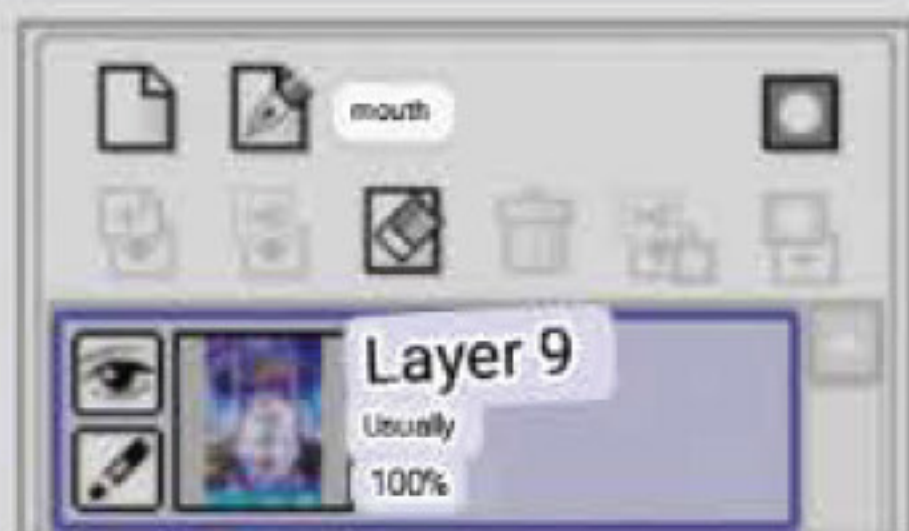
1　パーツごとに細かい描きこみを入れ、すべてのレイヤーを統合して1枚にまとめます。

レイヤー9
通常
100%

2　レイヤーを統合した後も、細かい描きこみをします。
　まず、画面の左右に葉っぱを描いていきます。ペンを使ってシルエット状に葉の形を描きます。

3　葉のシルエットを描いたら、色を緑に変更し、グラデーションで色味をつけます。

4　「乗算」レイヤーのペンで葉っぱの模様を描いた後、マーカーや水彩筆で軽く影をのせ、数回影つけを繰り返します。

STEP 9 Merge layers

1 I draw in detail for each part and merge all the layers into a single sheet.

2 Even after merging the layers, I continue to draw in detail.

First, draw leaves on the left and right sides of the screen. Use a pen to draw a leaf shape in silhouette.

3 After drawing the leaf silhouette, change the color to green and add a gradation.

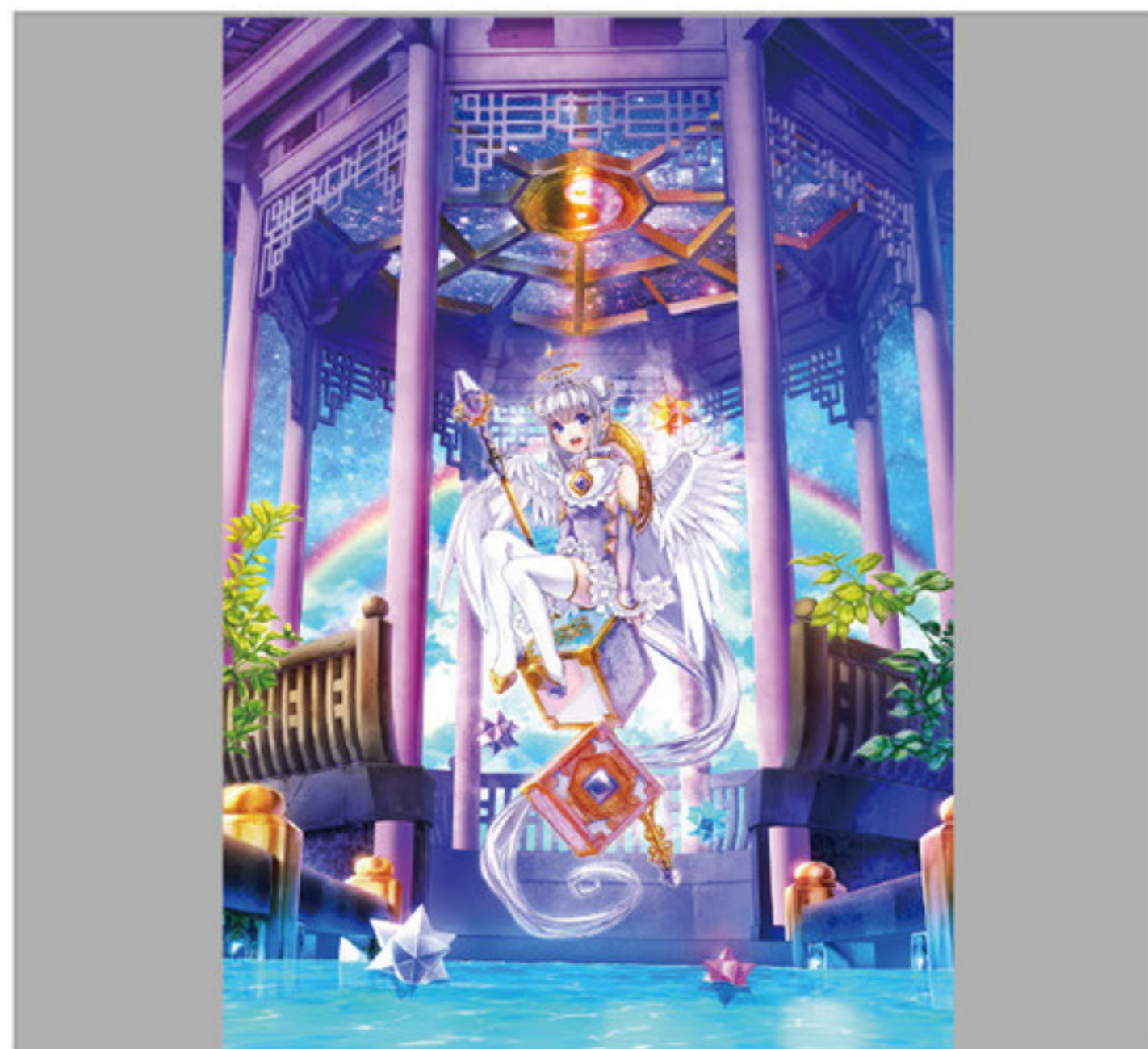
4 After drawing a leaf pattern with the pen on the "Multiply" layer, add light shadows with a marker or watercolor brush, and repeat the shadows several times.

5　建物の着色をした時と同様　反射光を入れ、最後に「発光」レイヤーで光を入れて葉っぱの完成です。

STEP 10 色みの調整

1　「オーバーレイ」「発光」「スクリーン」レイヤーなどを使って、色みを調整していきます。光の当たる場所は暖色、暗い場所は寒色を使います。
　また、物はその対象と同色を使って色味を際立てたりもします。
　水の周りは、全体的に水色の雰囲気を出したいので、水のそばを水色の「オーバーレイ」レイヤーを使って調整します。

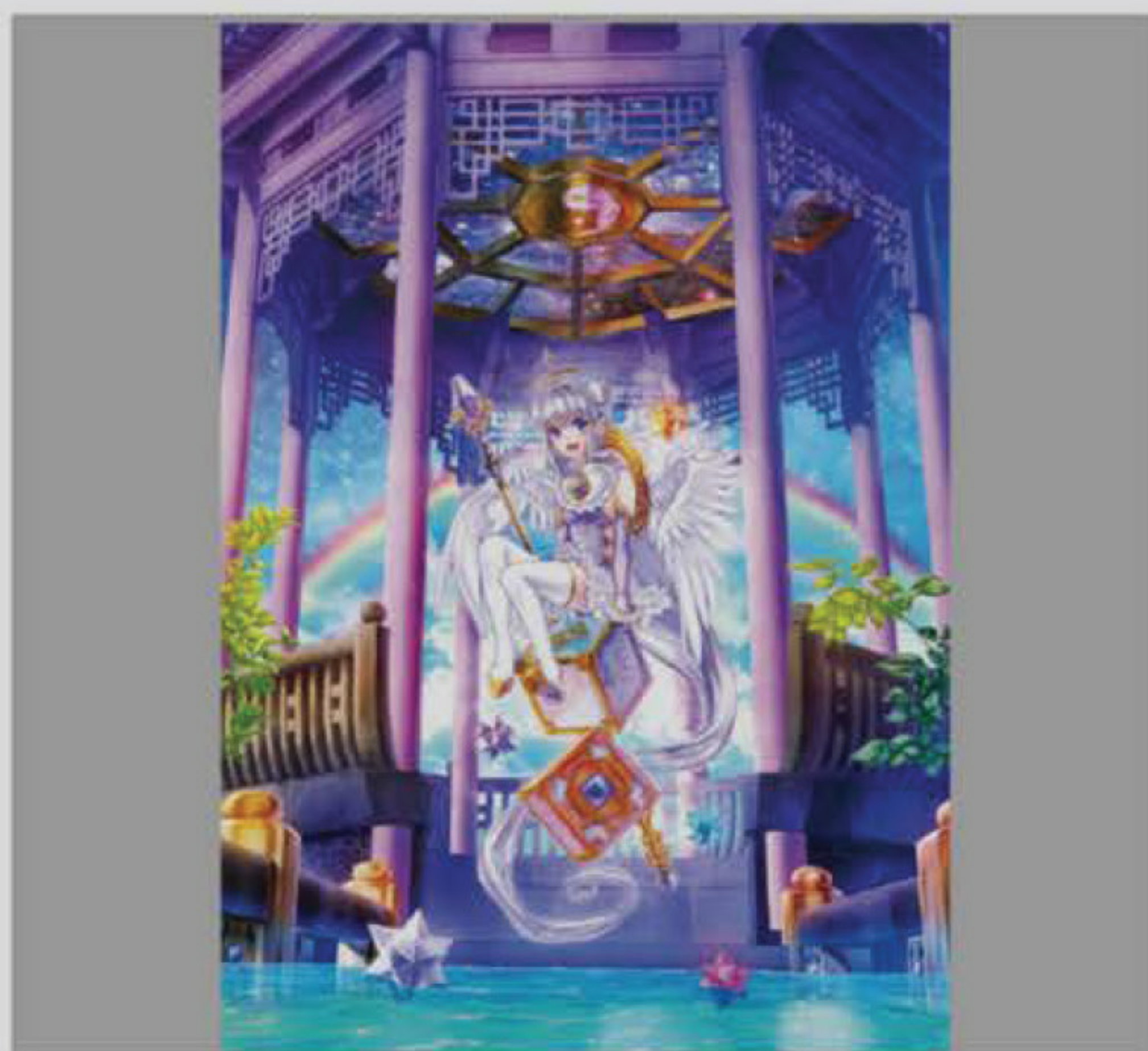
STEP 11 最終的な微調整

1　最後に細かい光を入れたり、全体にテクスチャーをかけたりして完成です。
　私の場合は、時間を置いて少しずつ修正しながら完成させるので、完成後も数日時間をあけて、再度細かい修正をする事が多いです。

5 Add reflected light in the same way as when coloring the building.

vinegar

STEP 10 Color adjustment

1 "Overlay" "Luminance" "Screen" Layer and so on to adjust the color. Use warm colors in bright areas and cool colors in dark areas. Also, objects use the same color as the object to make the color stand out.

Around the water, I want to create an overall light blue atmosphere, so I use a light blue "Overlay" layer near the water to adjust it.

STEP 11 Final Fine Tuning

1 Finally, add detailed light and apply a texture to the whole to complete it.

In my case, I make minor revisions over time before completing the work, so I often wait a few days after completion to make detailed revisions again.

完成!!

Finish!!

●作家紹介

大笹知子（おーたけともこ）
http://nandaimimizu.web.fc2.com/

担当イラスト
1 SAIの基礎知識
2 基礎講座～基礎操作編
3 基礎講座～作画基礎編
コラム：「星空の描き方」

SAI歴：1年。
SAIを使い始めたきっかけ：好きな作家さんがSAIを使っていたり、周りの評判を聞いて使ってみました。
SAI以外の使用ツール：Photoshopです。
SAIのおすすめポイント！：線がなめらかに引けます。いろんなソフトの中でも一番描きやすいと思います。また、他のソフトに比べてブラシのカスタムが簡単なので、自分だけのブラシを作って、水彩風、厚塗り、など色々な塗りが楽しめます。

桐都（きりと）
http://ryukiri.main.jp/

担当イラスト
4 基礎講座～着色基礎編

SAI歴：約7年
SAIを使い始めたきっかけ：新しいものは何でも使ってみたくなる性格のため、ダウンロードして描いてみたら使いやすく、すぐに購入しました。
SAI以外の使用ツール：PhotoshopCS5／CLIP STUDIO／ComicStudio
SAIのおすすめポイント！：「Alt」キー＋「スペース」でぐるぐる回せるのがとても便利で好きです！ 塗りもアナログに近い感じで塗れるので楽しいです。

トミダトモミ
http://ttex.tumblr.com/

担当イラスト
5 応用講座～メイキング
美少女イラスト編

SAI歴：5年
SAIを使い始めたきっかけ：デジタル線画を始めるときに、周りで評判がよかったSAIを導入しました。
SAI以外の使用ツール：Illustrator（素材作りや文字入れ）
SAIのおすすめポイント！：線画がきれいに描けるのもいいですが、普段描いている美麗系カードイラストの塗り方や油彩風、今回のようなアニメっぽいハッキリした塗り方まで、色々な塗り方ができる点です。特に発光レイヤーは気に入っているので、ぜひオススメしたいです。

雫月ユカ（なつきゆか）

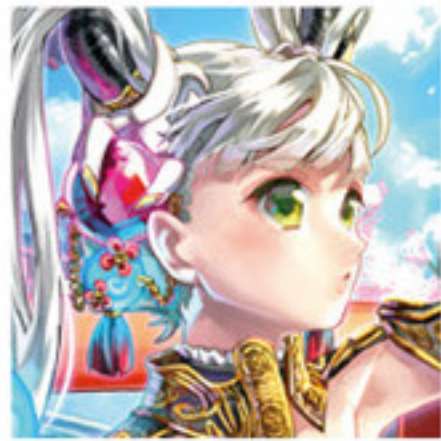
担当イラスト
5 応用講座～メイキング
ファンタジーイラスト編

SAI歴：約4年
SAIを使い始めたきっかけ：色々なフリーソフトや体験版などを使ってみましたが、SAIが一番シンプルでわかりやすく、お値段もお手頃だったので購入を決めました。
SAI以外の使用ツール：Photoshop CS6
SAIのおすすめポイント！：とにかく線が描きやすくてきれいです。手ブレ補正機能やペン入れツールなどを使うようになってからは、線画を描くスピードも格段に速くなりました。今後のバージョンアップでの機能追加など、さらなる進化も楽しみなツールです。

オギノ
http://oginogino.web.fc2.com/

担当イラスト
5 応用講座～メイキング
水彩画風イラスト編

SAI歴：4年程度
SAIを使い始めたきっかけ：ネットの評判を見て
SAI以外の使用ツール：フォトショップ、クリップスタジオ、イラストスタジオ
SAIのおすすめポイント！：ペンの書き味と動作の軽さ

葉星ヒトミ
http://haboshi.main.jp/

担当イラスト
5 応用講座～メイキング
背景編

SAI歴：6年
SAIを使い始めたきっかけ：周りの友人にSAIを使用している人が多かったので
SAI以外の使用ツール：PhotoshopCS5
SAIのおすすめポイント！：線が引きやすく、色が塗りやすく、そして色が作りやすいです！ カラーサークルの多さも魅力的ですし、多い分使いこなせば自分の描きたい色が見つけやすくなるので、とても助かっています。

● Author introduction

Tomoko Ootake

http://nandaimimizu.web.fc2.com/

Illustration in charge
1 Basic knowledge of SAI
② Basic Lecture ~ Basic Operation
3 Basic Lecture ~ Drawing Basics
Column: "How to draw a starry sky"

SAI history: 1 year.
What made you start using SAI?
I heard about it and tried using it.
The tool I use other than SAI is Photoshop.
Recommended point of SAI! Lines can be drawn smoothly. One of many software
I think it's easy to draw. Also, compared to other software, it is easier to customize the brush, so you can create your own brush and enjoy various paintings such as watercolor style and thick painting.

Kirito

http://ryukri.main.jp/

Illustration in charge [4] Basic course ~ Coloring basics

SAI experience: about 7 years
How I started using SAI I am a person who likes to try anything new, so when I downloaded it and started drawing it, it was easy to use and I immediately bought it.
Tools other than SAI: PhotoshopCS5/CLIP STUDIO/ComicStudio
SAI's recommended point! I like that you can spin around with the "Alt" key + "Space", which is very convenient!

Tomida

Tomomi http://ttex.tumblr.com/

Responsible illustration
[5] Advanced course ~ Making of beautiful girl illustration

SAI experience: 5 years
Why I started using SAI: When I started digital line drawing, it was well received by people around me introduced SAI.
Tools other than SAI Illustrator (creating materials and adding text) Recommended points for SAI! The point is that it can be applied in a variety of ways, including a clear application. I especially like the luminescence layer.
I would definitely recommend it.

雫 Yuka Natsuki

Illustration in charge
⑤ Applied Lecture ~ Making of Fantasy Illustration

SAI experience: about 4 years
Why I started using SAI I tried using various free software and trial versions, but SAI was the simplest and most easy to understand, and the price was reasonable, so I decided to purchase it.
Tools other than SAI: Recommended points of Photoshop CS6
SAI! Lines are easy to draw and beautiful. Since I started using the camera shake correction function and the inking tool, my line drawing speed has improved dramatically.
I look forward to further evolution of this tool, such as adding functions in future version upgrades.

Ogino

http://oginogino.web.fc2.com/

Illustration in charge
⑥ Applied course ~ Making watercolor style illustrations

SAI experience about 4 years
Why I started using SAI: Looking at online reputation
Tools other than SAI Photoshop, Clip Studio, Illustration Studio
SAI's recommended point! Pen's writing feel and lightness of movement

---

Hatomi Hitomi

http://haboshi.main.jp/

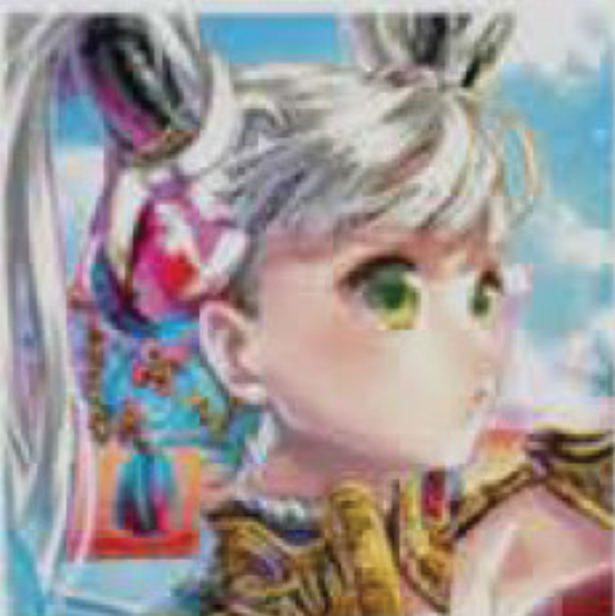



Illustration in charge
Country Applied Lecture ~Making Background Edition

SAI experience: 6 years
How I started using SAI Many of my friends were using SAI
Tools other than SAI used: PhotoshopCS5
Recommended points of SAI! Easy to draw lines, easy to color, and easy to create It's great! The large number of color circles is also attractive, and the more you use them, the easier it is to find the colors you want to draw.

編者紹介

有限会社 Imagination Creative（イマジネーション・クリエイティブ）

　秋葉原に拠点を置き、作家・クリエイター陣と一般企業を結ぶ存在としてコンサルティングおよびプロデュース業務を提供している。クリエーターの“質”“イマジネーション力”を「強み」に、さまざまなマンガ&キャラクタのニーズに応えるビジネスを展開し、実績を積む。業界・業種にとらわれない柔軟な発想力と感性で、時代を先取りするビジネスを構築する少数精鋭のクリエイティブカンパニー。プロデュースした書籍に『萌えキャラまんがデッサン』などがある。

http://imagination-power.asia/

オタク女子向けフリーマガジン『bourgeon(ボージョン)』

http://manga-web.com/

企画　浦田善浩（コスミック出版）
制作　方喰正彰（イマジネーション・クリエイティブ）
編集・ライター　小林渡（アイザ）
作画　おーたけともこ
桐都
トミダトモミ
雫月ユカ
オギノ
葉星ヒトミ
協力　株式会社 SYSTEMAX

COSMIC ART GRAPHIC

ビギナーでもここまでできる！
ペイントツール SAI マスターブック

編　者　イマジネーション・クリエイティブ

発行人　杉原葉子

発行所　株式会社コスミック出版
〒154-0002　東京都世田谷区下馬 6-15-4
代　表 Tel 03-5432-7081
営業部 Tel 03-5432-7084
Fax 03-5432-7088
編集部 Tel 03-5432-7086
Fax 03-5432-7090

http://www.cosmicpub.com/

ISBN978-4-7747-9109-8 C0076

Introduction to the editors

Imagination Creative Co., Ltd.

Based in Akihabara, it provides consulting and production services as a link between writers/creators and general companies. Using the creator's "quality" and "imaginative power" as their "strength", they have developed a business that meets the needs of various manga and characters, and have built up a track record. A creative company of a select few that builds businesses that are ahead of the times with flexible ideas and sensibilities that are not bound by industry. In the book I produced, "Moe Chara Manga Drawing", etc.

http://imagination-power.asia/

Free magazine for otaku girls "bourgeon"

http://manga-web.com/

plan	Yoshihiro Urata (Cosmic Publishing)
make	Masaaki Houki Imagination Creative)
Editor/Writer	Wataru Kobayashi (Isa)
painting	Tomoko Otake
	Tongdu
	Tomida Tomomi
	雫 Tsuki Yuka
	Ogino
	Haboshi Hitomi
Cooperation	SYSTEMAX Co., Ltd.

COSMIC ART GRAPHIC

Even a beginner can do this!

Paint Tool SAI Master Book

editor imagination creative

Published by Yoko Sugihara

Publisher: Cosmic Publishing Co., Ltd.

6.15.4 Shimouma, Setagaya-ku, Tokyo 154-0002

Representative Tel: 03-5432-7081

Sales Department Tel 03-5432-7084

Fax 03-5432-7088

Editorial Department Tel: 03-5432-7086

Fax 03-5432-7090

http://www.cosmicpub.com/

ISBN978-4-7747-9109-8 C0076